平成３年８月１日発行（毎月１回１日発行）第９巻 第８号 通巻93号 昭和59年２月６日第三種郵便物認可

信長の野望・武将風雲録

ソーサリアン

提督の決断

ルーンマスター 三国英傑伝

夏休みおデーツ大作戦

●キミの好きなタイプの女の子、夏休み徹底攻略ガイド

Dante優秀作品発表

●RPGコンストラクションツール『Dante』で作った読者の優秀作品を発表するぞ！

SONY

※写真はHB-F1XVに、モニター、プリンター、ディスクドライブ、ビデオデジタイザー、グラフィックボール、ビデオカメラ、アクティブスピーカーを組み合わせたものです

MSXの潜在力を引き出す。

キミのMSXはまだ発展する、もっと進化する。周辺機器がいろいろ充実したMSXのシステム。キミはどこまでF1シリーズの能力を引き出せるだろうか？

微妙な色づかい、細かな文字も再現。MSXのためのカラーモニター。

0.37mmピッチのファインブラックトリニトロン管採用とアナログ21ピンRGB入力が、鮮明2000文字表示、中間色のリアルな再現を可能にした。

トリニトロンカラーモニターCPS-14F1
標準価格60,000円（税別）

大量のデータをしっかり保存することは、MSXの原動力だ。3.5インチFDD。

2DDフォーマット時720KBだから大量データをコンパクトに保存。ディスクドライブ内蔵の機種ならディスクコピーもらくらく。

3.5インチフロッピーディスクドライブHBD-F1
標準価格36,800円（税別）

より美しく、もっと鮮やかに力作をカラー印刷したい人のための、カラープリンター。

豊かな書体・文字修飾機能による多彩な表現力、そして美しいカラー印刷機能が備わっているから、CGのカラーハードコピーもバッチリ。別売の『プリントショップII』を使えばハガキやカードのカラフルなプリントアウトもできる。

サーマルカラー漢字プリンターHBP-F1C
標準価格49,800円（税別）

ゲームソフト、コンピューターグラフィックソフトの力を引き出す2つの必須アイテム。

コンピューターグラフィックをより簡単にするのがグラフィックボール。（右）そして1秒間16連射でゲームを制するための連射ジョイパッド。（左）

連射ジョイパッドJS-303T
標準価格2,000円（税別）

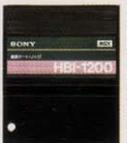
グラフィックボールGB-6
標準価格9,800円（税別）

MSX2+の自然画モードをフル活用したい人のために、ビデオデジタイザー。

ビデオの映像を取り込んでプログラムに利用したい。店頭メッセージをオートグラフィックローダーで目立たせたい。そんな願いをかなえるのがビデオデジタイザー。映像をMSX2+の自然画モードで取り込める。（MSX2の256色モードにも対応可。）

ビデオデジタイザーHBI-V1
標準価格29,800円（税別）

パソコン通信で人のネットワークを拡げたいなら、MSX通信カートリッジ。

手軽に楽しいネットワークをひろげることができるパソコン通信。約100人分の電話帳機能のついた通信カートリッジが、新たな人との出会いを可能にする。

MSX通信カートリッジHBI-1200
標準価格32,800円（税別）

F1シンセサイザーついた。

もはや音楽に欠かせないシンセサイザー。F1XV付属のクリエイティブツールIには、そのシンセの機能が一杯詰まっている。

らくらくアニメついた。

グラフィックは楽しい。でも、絵が動いてしかも音がついたら、もっとタノシイ。F1XVのクリエイティブツールIIは、そんなアニメーションの夢をかなえてくれる。

ワープロもついた。

おなじみのワープロソフト、『文書作左衛門XVバージョン』がついた。

●MSX2+仕様 ●JIS第1、第2水準漢字ROM、MSX-JE標準装備 ●FM音源標準装備 ●3.5インチFDD搭載 ●1.9万色の自然画モード ●BASIC文法書・解説書付属 ●スピコン・連射ターボ標準装備

MSX2+

F1·SYSTEM

さて次は何へ発展させようか。

キミのMSXは、もっとエキサイティングになる。さらに有能になる。リアルなスポーツシミュレーションゲームと実用ソフト3部作。F1はソフトでも期待に応えてくれる。

実在のコースをそっくり採用。ゴルフ場の雰囲気をリアルに楽しめるゴルフゲーム。

◎GMG八王子ゴルフ場、サザンクロスC.C、田人C.C、長瀞C.C、計4つの実在コースのデータを再現。コースに起伏があるなど本物のコースのリアルなシミュレーションができる。2つの練習コースも入っています。◎スタンス、グリップ等細かくプレイ設定可能。キャディさんのアドバイス機能つき。◎ストローク、マッチ、トーナメント、トレーニングの4モード。◎合計4人までプレイ可能。◎BGMはFM音源対応。◎システム手帳つき。

Membership Golf
メンバーシップゴルフ

メインRAM64KB以上/V-RAM128KB MSX2 ×2
©Sony Corporation/KLON
HBS-G069D **標準価格7,800円(税別)**

選手のキャラクターが伝わってくる。リアルでエキサイティングな野球ゲームとはまさに、このこと。

◎大リーグイメージ球団と往年の名選手によるレトロ球団を含め、全部で14球団。◎ペナントレース、オープン戦、監督モード、ホームランモードの4プレイモード。◎ドームスタジアム、プロスタジアム、市民スタジアムの3つの球場。レトロ球団を選ぶとレトロ球場にもなる。◎バックネット側からとセンター側からの2種類のプレイ画面。◎生々しい迫力のFM音源対応BGM。

PLAYBALL III
プレイボール

メインRAM64KB以上/V-RAM128KB MSX2 MSX2+
©Sony Corporation/KLON
HBS-G068D **標準価格6,800円(税別)**

文書づくりをより楽しく発展させる有能ソフト3部作。

MSXが有能なワープロに進化するワープロソフト。

●30文字×20行のゆとりの画面表示。●プルダウンメニュー方式採用。●MSX-JE対応なので漢字変換もスピーディ。●約100種のイラスト集つき。イラスト入りの文書ができる。●文字修飾機能、文字サイズも豊富。●ブロック編集機能で編集もやさしい。(MSX-JEが内蔵されていない機種ではMSX-JE(HBI-J1等)が必要です。) MSX2 ×2

-対応プリンター:HBP-F1C、HBP-F1、PRN-M24II

文書作左衛門(ぶんしょさくざえもん)
メインRAM64KB以上/V-RAM128KB ©Sony Corporation
イラスト・デザイン ©Broderbund Japan
HBS-B012D **標準価格6,800円(税別)**

はがきならおまかせ。データベース感覚の住所録ソフト。

●ディスク1枚につき約1,000件の住所登録ができ、多重検索、五十音順自動ソート、グルーピングも可能。●毛筆フォントディスク付属で、毛筆書体による宛名印字ができる。●はがき裏書専用ワープロつき。(MSX-JEが内蔵されていない機種ではMSX-JE(HBI-J1等)が必要です。) MSX2 ×3

-対応プリンター:HBP-F1C、HBP-F1、PRN-M24II

はがき書右衛門(はがきかきえもん)
メインRAM64KB以上/V-RAM128KB ©Sony Corporation
HBS-B013D **標準価格7,800円(税別)**

カードもはがきもレターヘッドも多彩にこなす。カラープリントのための簡単、充実ソフト

●グリーティングカード、はがき、ポスター、封筒など7種類のメニューを用意。●イラストパターンは126種類。オリジナルイラスト作成もできる。(漢字ROMが必要です。) MSX2 ×2

-対応プリンター:HBP-F1C(7色カラー印刷可)、HBP-F1、PRN-M24II

手づくり印刷キット
プリントショップII
メインRAM64KB以上/V-RAM128KB ©1988 Broderbund Japan / ©1989 Sony Corporation
HBS-B014D **標準価格12,800円(税別)**

MSX2パソコンが漢字BASICマシンに変身。

いままでのMSX2機でもBASIC上で漢字が使用できる。HB-F1XDmk2やF1XDと組み合わせれば、『文書作左衛門』『はがき書右衛門』も使用可能。

●JIS第1/第2水準漢字ROM内蔵。●MSX-JE内蔵。●約150,000語(複合語含む)の連文節変換辞書内蔵。
メインRAM64KB以上/V-RAM128KB ©ASCII Corporation ©1985、エルゴソフト ©1985、1988、Sony Corporation
MSX標準日本語カートリッジHBI-J1 **標準価格17,000円(税別)**

F1·SOFTWARE

●カタログを希望される方は住所・氏名・年齢・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒108 東京都高輪局区内ソニー㈱カタログMM係へお申し込み下さい。
● MSX はアスキーの商標です。

AUGUST
1991
8

MAGAZINE FOR HOME PERSONAL COMPUTER SYSTEM

CONTENTS

COVER
イラスト/加藤 直之
デザイン/荒井 清和
製 版/宮田 秀樹

発行所 株式会社アスキー 〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ☎03-3796-1903

MSX SOFT TOP 30

真夏の太陽の下、お外で長時間遊ぶと日射病になる危険性があります。賢いMマガ読者のみなさんならもうおわかりでしょ。そうです、夏休みはキーンと冷えたお部屋の中でゲームを楽しむ、これが一番ですよね。ほら、信長様もそれが正解じゃとおっしゃってますよ。なんてのは嘘だけど、みんな自分流の夏休みを楽しんでね。

1 信長の野望・武将風雲録

●光栄　'91年5月23日、30日発売

信長の野望シリーズもこの作品で4作目。初登場でトップにランクインというのも、誰もが予想し得た当然の結果だろう。『三國志Ⅱ』の打ち立てた、8ヵ月連続TOP5入りの記録を破れるかどうか、興味は尽きない。が、とりあえず来月は安泰かな。

2 ディスクステーション25号

●コンパイル　'91年5月10日発売

今月も、カー君ことキュートなカーバンクルが頑張ってるのに、残念ながら結果は2位。しかしながら、『MSX-FAN編集部潜入!!』なんて新たな試みも行なわれていて、十分満足できる内容なのだ。今度は、Mマガ100号記念を掲載してね！

3 提督の決断

●光栄　'91年3月28日発売

初心者向け光栄シミュレーションの遊び方。まず初めに、その道のエキスパートを用意します。次におもむろにゲームを始めましょう。わからないことがあったら、その都度質問をすればオーケー。でも、友達をなくしても責任はもたないよ？

4 DPS SG set2

●アリスソフト　'91年5月15日発売

究極の美少女グラフィックが楽しめるDPSも、これが3作目。ゲームの進め方は今までと変わらないが、内容はより過激にグレードアップしているのだ。憧れのお医者さんごっこも体験でき、これで6800円は安すぎるっ！

5 ピンクソックス5

●ウェンディマガジン　'91年4月16日発売

単純ながら熱中してしまうゲーム、ピンクソックスには毎号そんなゲームが収録されているよね。今号で言えば『MONKEY MANKEY BABY』がそれなんだけど、こういうのは大勢で楽しみたいもの。でも、間違っても彼女とはやらないほうがいいよ!?

※標準価格(メーカー希望小売価格)には、消費税は含まれておりません。

順位	先月の順位	ソフト名	メーカー名	対応機種	メディア	価格	ジャンル	得点
1	NEW	信長の野望・武将風雲録	光栄	MSX2 MSX2	2DD メガROM	9800円 11800円		8190
2	NEW	ディスクステーション25号	コンパイル	MSX2	2DD	1940円		3300
3	1	提督の決断	光栄	MSX2	メガROM	14800円		2140
4	NEW	DPS SG set2	アリスソフト	MSX2	2DD	6800円		1810
5	7	ピンクソックス5	ウェンディマガジン	MSX2	2DD	3600円		1690
6	NEW	ルーンマスター 三国英傑伝	コンパイル	MSX2	2DD	6800円		1530
7	4	[ドラゴン・シティ]X指定	フェアリーテール	MSX2	2DD	6800円		1460
8	4	パロディウス	コナミ	MSX	メガROM	5800円		930
9	14	イルミナ!	カクテル・ソフト	MSX2	2DD	6800円		920
10	17	グラディウス2	コナミ	MSX	メガROM	5800円		840
11	3	ピーチアップ総集編	もものきはうす	MSX2	2DD	6800円		750
12	6	エメラルド・ドラゴン	グローディア	MSX2	2DD	8800円		730
13	27	ランスII 反逆の少女達	アリスソフト	MSX2	2DD	6800円		720
14	21	私をゴルフに連れてって	フェアリーテール	MSX2	2DD	7800円		630
15	9	ロードス島戦記	ハミングバードソフト	MSX2	2DD	9800円		620
15	9	FRAY サーク外伝	マイクロキャビン	MSX2 turbo R	2DD 2DD	7800円 7800円		620
17	9	銀河英雄伝説II	ボーステック	MSX2	2DD	9800円		600
18	—	スーパーピンクソックス	ウェンディマガジン	MSX2	2DD	4800円		540
19	—	ドラゴンアイズ	GAMEテクノポリス	MSX2	2DD	6800円		520
20	2	ディスクステーション24号	コンパイル	MSX2	2DD	1940円		510

順位	先月の順位	ソフト名	メーカー名
21	20	星の砂物語	ディー・オー
22	8	サークII	マイクロキャビン
23	19	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説	日本ファルコム
24	26	ドラゴンナイトII	エルフ
25	24	フリートコマンダーII 黄昏の海域	アスキー

順位	先月の順位	ソフト名	メーカー名
26	29	三國志II	光栄
26	—	花のももこ組!	日本物産
28	12	RAY-GUN	エルフ
29	18	X・na	フェアリーテール
30	—	F1スピリット	コナミ

ジャンル

ロールプレイング

シミュレーション

アプリケーション

アクション

アドベンチャー

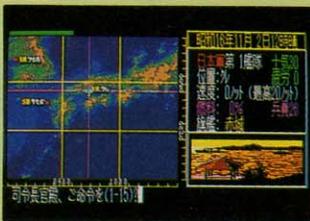
パズル

テーブルゲーム

集計方法 このランキングは、9ページに掲載されている全国の調査協力店から寄せられた、実際のゲームの販売本数に基づき集計されたものです。

集計期間 1991年5月1日から5月31日までの期間が対象となっています。

読者が選ぶTOP20

提督の決断

⬆膨大な量のデータ管理が勝利の決め手、勉強も同じくらいのめり込めればね。

今月はあまり大きな変動が見られなかったが、そんな中で『提督の決断』がTOP20に初のランクインを成し遂げた。思い起こせば前回のBHS大賞の覇者、『三國志Ⅱ』の快進撃も、この8月号から始まったんだよね。ということは、『提督の決断』も……？　しかし『エメラルド・ドラゴン』の強さは侮れないしなぁ。うーん、予想をたてるなんてできそうにないな。

今月のTOP10

ランク	前回	ソフト名	メーカー名	得票数
1	1	エメラルド・ドラゴン	グローディア	135
2	2	イースⅡ	日本ファルコム	116
3	3	FRAY サーク外伝	マイクロキャビン	88
4	4	三國志Ⅱ	光栄	82
5	5	サークⅡ	マイクロキャビン	37
6	－	提督の決断	光栄	35
7	－	SDスナッチャー	コナミ	32
8	7	ソリッドスネーク メタルギア2	コナミ	31
9	6	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説	日本ファルコム	28
9	8	サーク	マイクロキャビン	28

●6月7日現在

累計TOP20

ランク	前回	ソフト名	メーカー名	得票数
1	1	エメラルド・ドラゴン	グローディア	557
2	2	三國志Ⅱ	光栄	450
3	3	イースⅡ	日本ファルコム	446
4	4	FRAY サーク外伝	マイクロキャビン	349
5	5	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説	日本ファルコム	282
6	6	サークⅡ	マイクロキャビン	280
7	7	ソリッドスネーク メタルギア2	コナミ	224
8	8	サーク	マイクロキャビン	218
9	9	BURAI 上巻	リバーヒルソフト	172
10	10	ロードス島戦記	ハミングバードソフト	162
11	11	大航海時代	光栄	151
12	12	銀河英雄伝説Ⅱ	ボーステック	109
13	13	ワンダラーズ フロム イース	日本ファルコム	105
14	14	SDスナッチャー	コナミ	98
15	15	ティル・ナ・ノーグ	システムソフト	76
16	16	信長の野望・戦国群雄伝	光栄	68
17	17	激突ペナントレース2	コナミ	63
18	19	SUPER大戦略	マイクロキャビン	60
19	－	提督の決断	光栄	54
19	－	魔導物語1-2-3	コンパイル	54

●6月7日現在

TAKERU TOP10

今月は、一挙に3本の新作ソフトがランクイン。久々の新作ということもあり、人気のほうもスゴイもんだね。とくに『フェアリーテール海賊版』と『カクテルソフト増刊号』の2本は、今までに発売された同社の作品のオムニバス。つまりおいしいところだけをいただけるという作りになっているのだ。エッチソフト初心者にはいい入門ソフトになるんじゃないかな。また各ゲームの設定が変えてあるので、もはや全部体験済みなんてエッチソフト上級者（？）でも、楽しめる作りになっているよ。

ランク	ソフト名	メーカー名	機種	TAKERU価格［税込］
1	フェアリーテール海賊版	フェアリーテール	MSX2	3900円(3.5D)
2	カクテルソフト増刊号	カクテル・ソフト	MSX2	3900円(3.5D)
3	野球道Ⅱ データブック'91	日本クリエイト	MSX2	2500円(3.5D)
4	Dante	MSXマガジン	MSX2	4500円(3.5D)
5	野球道Ⅱ	日本クリエイト	MSX2	8000円(3.5D)
6	MSXマガジン6月号プログラムサービス	MSXマガジン	MSX2	2000円(3.5D)
7	MSXファンダムライブラリー8	MSX・FAN	MSX	2800円(3.5D)
8	MSXマガジン7月号プログラムサービス	MSXマガジン	MSX2	2000円(3.5D)
9	パラメデス	ホット・ビィ	MSX2	4900円(3.5D)
10	エストランド物語	MEDO	MSX2	6800円(3.5D)

●6月10日現在

フェアリーテール海賊版

⬆MSXでは発売されていない『ストロベリー大戦略』も収録されているぞ。

期待の新作ソフトTOP10

ソーサリアン

⬆詳しい発売日は、12ページの記事を読め！　さあ早く、早く読んでったらぁ。

　とうとう発売日が決定した『ソーサリアン』。要望の高かったパッケージ版が8月8日、TAKERUでの販売が8月下旬ということで、今年の夏は『ソーサリアン』三昧の日々を送ろうなんて人も多いんだろうな。ただしパッケージ版の購入には、予約が必要ということなので、ボーっと発売日を待ってると、買いのがしちゃうかもしれないぞ。注意しろよ。

ランク	前回	ソフト名	メーカー名	得票数
1	1	ソーサリアン	ブラザー工業	318
2	4	ガゼルの塔	マイクロキャビン	70
3	2	アルシャーク	ライトスタッフ	55
4	5	ヴェイン・ドリーム	グローディア	37
5	6	ポッキー2	ポニーテールソフト	32
5	3	シンセサウルスVer.3.00	BIT²	32
7	7	火星甲殻団 ワイルドマシン	アスキー	25
8	−	エリート	マイクロプローズジャパン	13
9	9	FOXY II	エルフ	11
10	10	ドラゴンクイズ	コンパイル	10

●6月7日現在

暑さに負けずレビューにトライ！

　やはり『エメラルド・ドラゴン』っていいよね。僕は"主人公の決められたゲーム"って嫌いなんだけど、このゲームには、その点を補って余りあるほどのおもしろさがあると思う。たとえば戦闘シーン。まるでテーブルトークRPGをしているような気分になれるんだ。一度やるとクセになるゲームだよ。

広島県 高名　学 16歳

　今、僕が一番燃えているゲームはコナミから発売された『王家の谷』です。ひさしぶりにやると、昔は簡単にクリアーできたところが難しかったりして、どうしたんだという気持ちになります。でもこのゲーム、今やっても古さは感じません。本当によくできたゲームというのは、こういうゲームのことなんですね。

神奈川県 田中将角 13歳

　『ドラゴンスレイヤー 英雄伝説』は、自由度が低い分、しっかりしたシナリオに基づいてプレーできるから絶対に退屈しない。つまりこのソフト、ありがちに見えて、じつは新しい試みがされた一本に仕上がっているのだ。ぜひ一度プレーしてみることをお勧めする。かならず満足できることだろう。

広島県 川島英揮 18歳

　『大航海時代』はすごい。なにがすごいって、各国の物価を計算し利潤を上げる、まさに現在と同じ交易のやり方がシミュレートできるのだ。戦い方も、風の動きや船の材質などで勝負が決まるし、各船長の能力も経験を重ねることで向上する。リアルタイムゲームを楽しみたい人には、絶対におススメの一本なのだ。

神奈川県 永田大吾 15歳

調査協力店リスト

北海道

店名	電話
ラルズプラザパソコンランド	☎011-221-8221
デービーソフト	☎011-222-1088
九十九電機札幌店	☎011-241-2299
光洋無線電機EYE'S	☎011-222-5454
パソコンショップハドソン	☎011-205-1590

東北

店名	電話
庄子デンキコンピュータ中央	☎022-224-5591
デンコードーDaC仙台本店	☎022-261-8111
デンコードーDaC仙台東口店	☎022-291-4744

東京

店名	電話
サトームセンパソコンランド	☎03-3251-1464
システムイン秋葉原	☎03-3251-1523
ヤマギワ　テクニカ店	☎03-3253-0121
ラオックス　中央店	☎03-3253-1341
第一家電ableパソコンシティ	☎03-3253-4191
真光無線	☎03-3255-0450
石丸電気マイコンセンター	☎03-3251-0011
富士音響マイコンセンターRAM	☎03-3255-7846
マイコンショップPULSE	☎03-3255-9785
マイコンショップCSK新宿西口店	☎03-3342-1901
ソフトクリエイト渋谷本店	☎03-3486-6541
J&P 渋谷店	☎03-3496-4141
池袋WAVE	☎03-5992-8627
J&P 八王子そごう店	☎0426-26-4141
ムラウチ八王子	☎0426-42-6211
J&P 町田店	☎0427-23-1313

関東

店名	電話
パソコンランド21太田店	☎0276-45-0721
パソコンランド21高崎店	☎0273-26-5221
パソコンランド21前橋店	☎0272-21-2721
ICコスモランド　あざみ野店	☎045-901-1901
鎌倉書店	☎0467-46-2619
多田屋サンピア店	☎0475-52-5561
西武百貨店大宮店 コンピュータフォーラム	☎048-642-0111
西武百貨店所沢店 コンピュータフォーラム	☎0429-27-3314
ボンベルタ上尾	☎048-773-8711
ラオックス志木店	☎0484-74-9041

中部

店名	電話
真電本店	☎025-243-6500
PiC	☎025-243-5135
三洋堂パソコンショップΣ	☎052-251-8334
カトー無線本店	☎052-264-1534
九十九電機名古屋1号店	☎052-263-1681
パソコンショップ　コムロード	☎052-263-5828
すみやパソコンアイランド	☎0542-55-8819
うつのみや片町店マイコンコーナー	☎0762-21-6136

大阪

店名	電話
ニノミヤパソコンランド 大阪駅前第4ビル店	☎06-341-2031
マイコンショップCSK	☎06-345-3351
J&P阪急三番街店	☎06-374-3311
上新電機あびこ店	☎06-607-0950
ニノミヤエレランド	☎06-632-2038
プランタンなんばパソコンソフト売場	☎06-633-0077
ニノミヤ別館	☎06-633-2038
J&Pテクノランド	☎06-634-1211
上新電機日本橋5ばん館	☎06-634-1151
J&Pメディアランド	☎06-634-1511
上新電機日本橋7ばん館	☎06-634-1171
上新電機日本橋3ばん館	☎06-634-1131
上新電機日本橋8ばん館	☎06-634-1181
上新電機日本橋1ばん館	☎06-634-2111
NaMUにっぽんばし	☎06-632-0351
J&P千里中央店	☎06-834-4141
上新電機泉北パンジョ店	☎0722-93-7001
ニノミヤムセン阪和店	☎0724-26-2038
上新電機きしわだ店	☎0724-37-1021
上新電機いばらき店	☎0726-32-8741
J&Pくずは店	☎0720-56-7295
J&P高槻店	☎0726-85-1212
上新電機せっつとんだ店	☎0726-93-7521
上新電機いけだ店	☎0727-51-2321

近畿

店名	電話
上新電機わかやま店	☎0734-25-1414
ニノミヤムセンパソコンランド和歌山店	☎0734-23-6336
J&P和歌山店	☎0734-28-1441
上新電機やぎ店	☎07442-4-1151
上新電機たわらもと店	☎07443-3-4041
J&P京都寺町店	☎075-341-3571
バレックスパソコン売場	☎078-391-7911
三宮セイデンC-SPACE	☎078-391-8171
J&P姫路店	☎0792-22-1221
上新電機にしのみや店	☎0798-71-1171

中国・四国

店名	電話
ダイイチ広島パソコンCITY	☎082-248-4343
紀伊国屋書店岡山店	☎0862-32-3411

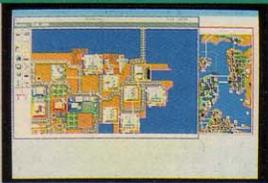
九州

店名	電話
カホマイコンセンター	☎092-714-5155
ベストマイコン福岡店	☎092-781-7131
トキハマイコンセンター	☎0975-38-1111
ダイエー宮崎店	☎0985-51-3166

移植の予定を教えてください

読者のみんなから寄せられた、移植希望の集計結果を掲載しだしてはや６ヵ月。そこで今月は、キミたちの一番知りたいコト、つまりこれら上位にランクされたソフトの移植の予定について、各ソフトハウスさんにズバリ聞いてみた。

結果、「現在予定はありません」というコメントが大半をしめてしまい、少しトホホな気分になってしまったのだが、日本ファルコムさんのように「ユーザーの要望が高ければ……」という嬉しい答えも受け取った。

シムシティー

皆さん「シムシティー」を選んでくれてありがとうございます。

ただ残念ながら、現在MSXへの移植の予定はありません。８ビットマシンへの移植は、かなり難ありと言わざるを得ないのが現状見解です。

イマジニア：佐川

ドラゴンクエストIII

移植希望ソフトに上位入賞したそうで、どうもありがとうございます。今現在、「ドラゴンクエストIII」の移植予定は残念ながらありませんが、移植、新作など決定しだいご紹介します。その際はどうぞよろしく。

エニックス：狩野

ダイナソア

現時点ではMSX2への移植予定はありませんが、ユーザーの要望が高ければ検討していきたいと思います。ただ、プログラムやグラフィックのデータが膨大で、もし移植するとしても時間がかかると思われます。

日本ファルコム：中原

ポピュラス

「ポピュラス」の６位入選をとても嬉しく思います。

本当に心苦しい限りですが、今のところ、MSX版発売の予定はありません。

イマジニア：佐川

大戦略III'90

Mマガ読者のみなさん、いつも応援してくれてどうもありがとうございます。残念ながら、「大戦略III'90」移植の予定はありませんが、今後も新作ソフトが決定しだいお知らせしますので、応援よろしく！

システムソフト

BURAI 下巻完結編

みんな「BURAI」を応援してくれてありがとう。これからもドキドキするような作品を企画していきまーす。

リバーヒルソフトをよろしくお願いします！

リバーヒルソフト：ダッピーみなと

つまり、ソフトハウスに移植を決定させるのはキミたちの力だ、ということが再認識させられたってことだよね。今後も移植計画を進めるため、一緒に努力していこうぜっ！　というわけで、みんなの質問や意見、待ってるよ！

あて先
〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
Mマガホットライン係

移植希望ソフトTOP10

ランク	前回	ソフト名	メーカー名	得票数
1	2	シムシティー	イマジニア	118
2	4	ダイナソア	日本ファルコム	61
3	1	サイレントメビウス	ガイナックス	51
4	7	A列車で行こうIII	アートディンク	42
4	5	BURAI 下巻完結編	リバーヒルソフト	42
6	3	ドラゴンクエストIII	エニックス	41
7	9	ポピュラス	イマジニア	29
8	−	ロードモナーク	日本ファルコム	25
9	−	パロディウスだ！	コナミ	22
10	6	大戦略III'90	システムソフト	20

●6月7日現在

6ヵ月間の累計

ランク	ソフト名	メーカー名	得票数
1	シムシティー	イマジニア	562
2	サイレントメビウス	ガイナックス	463
3	ドラゴンクエストIII	エニックス	398
4	ソーサリアン	日本ファルコム	343
5	ダイナソア	日本ファルコム	334
6	ポピュラス	イマジニア	271
7	大戦略III'90	システムソフト	260
8	BURAI 下巻完結編	リバーヒルソフト	223
9	A列車で行こうIII	アートディンク	133
9	ダンジョン・マスター	ビクター音楽産業	133

●6月7日現在

福岡 ショッピングマップ

⬆春のMSXフェスティバルの模様。やはり、turbo Rの人気は高く、大勢の人がいた。

九州の中心地、福岡にやって来た!

東京を離れて、各地のパソコンショップを訪問しているこのコーナー。今回は福岡にやって来たのだ。福岡といえば明太子……じゃなかった、白魚のおどり食い……じゃなかった、あ、関係ないけど、やっぱり九州は食べ物がうまい。なんてことを考えながら福岡の街を歩いていると、白湯の博多ラーメンが頭に浮かんできて消えない。よし、今夜はラーメンを食べるぞ。そういえば、以前チャットDEデートをやっていた木原美智子ちゃんも福岡出身だったなー。カップラーメンのCMにも出ていたらしいし……。ショッピングマップには関係ないか。

いや、そーゆーことじゃなくって、やっぱり福岡といえば、システムソフトやリバーヒルソフトの本拠地ということが言いたかったのだ。つまり、秀作ゲームの産地、本場ってわけね。それだけに、パソコンユーザーの熱気もすごいものがあるはず。

そういったことも含めて、じっくりと話を聞いたのだ。今回紹介するのは福岡の中心地、天神にあるふたつのお店だ。両方とも、地元の人にはおなじみのはずだね。

カホ マイコンセンター

〒815 福岡市中央区天神2-4-27 ☎092-714-5155

福岡の中心地天神。有名デパートやホテル、オフィスなどが建ち並ぶ繁華街だ。その表通りから少しだけ奥に入ったところにカホマイコンセンターがある。さっそく売り場の初山さんにお話をうかがってみたのだ。

⬆音楽関係にも力を入れていて、このようにキーボードも各種揃えてあるのだ。

人気あるジャンルは、やはりここでも光栄の歴史シミュレーション。さすがに強いね。さらに、CD付きのサウンドウェアの人気が高いらしい。また、最近のF-1ブームを反映してF-1コーナーができたり、音楽関係ではMIDIに力を入れているそうだ。

また、ここの特徴としては値段が安いということだけじゃなく、サポート体制がしっかりしていること。ハードディスクのインストールなどのお手伝いや、アフターケアも万全という話だ。

⬆ズラッと並んだソフト群。これだけあると壮観だね。目指すソフトはあるかな。

⬅いろいろと説明してくれた初山さん。どーも、すいません。

ベストマイコン 福岡店

〒810 福岡市中央区天神1-10-13 ☎092-781-7131

⬆ちょうどMSXフェスティバルの最中だったせいもあるのか、にぎわっていたぞ。

カホマイコンセンターと同じく天神にあるベストマイコン福岡店。ちょうど取材に行ったときは、移転直前のセールをやっていた。というと、取材に行ったのがずいぶん前だというのがバレてしまうかな……。それはさておき、ここは毎回MSXフェスティバルの会場になっているから、行ったことがある人も多いはず。

広いフロアには、MSXをはじめいろんなハードがズラっと並んでいる。もちろんMSX turbo Rもたくさんあったぞ。ソフトも種類が豊富で、売り場の古賀さんのお話によると、品揃えは九州一ということだ。また、入荷の早さと予約システムにも胸を張っていた。

ここで人気ソフトの動向も聞いてみたのだ。RPGでは、やはり日本ファルコムの一連のシリーズや、サーク、エメラルド・ドラゴン、BURAIの人気が高いそうだ。

シミュレーションは、光栄の人気がダントツ。それに対して、シューティングはイマイチ元気がないということだ。

また、ソフトハウスのグッズのプレゼントもたまに行なっているということなので、店員さんに聞いてみるのもいいかも。

というわけで、東京を飛び出したショッピングマップも、ひとまずこれで地方編を終了して、また東京へ戻ることになった。各地のみなさん、お騒がせしましたっ！

⬅⬇古賀さんと、笑顔がカワイイ斉藤さん。もう一度会いたいなっ!?

NEW SOFT

夏だ!　プールも海も山も温泉旅行もナンパもいいけど、MSXのほうもヨロシク頼む。

発売1ヵ月前の最新情報をお届けする!
ソーサリアン

ついにMSX版ソーサリアンの発売日が決定!　それもちょっとビックリするような販売方法だったりするぞ。ま、詳しくは次のページを読んで納得してもらうとして、まずは開発側の近況報告でも。

MSX界に久々に登場する大作アクションRPG、ソーサリアンの発売が近づいてきた。このソフトについてはMマガでも前々から紹介してきたつもりだけど、どうやら来月あたりから本格的に動けそうな気配なのである。

その前に、現在(6月下旬)の移植状況を開発元のティールハイトに聞いてみたぞ。編集部に届けられた開発中のバージョンをプレーした時点ではシナリオ10までが完成しており、どれも支障なく遊べる状態まで来ていた。ただ、BGMがまだ入っていない状態だったのは残念。スピードも改善されているようだった。そうそう、効果音も入っていたので、ちょこっと遊んだ感じでもだいぶゲームらしい雰囲気になっていた。

システム部分については「現在、プログラムはほとんど完成しています。しかし、まだバグがあるようなので完全ではありません」とのこと。実際にプレーするぶんには何の問題もなかったので、ほとんど手直ししないですみそうだ。

また、シナリオ部分については「13本目まで完成しており、一部のものはすでに最終調整に入っています」と言っていた。つまり、15本ある基本シナリオのほとんどが出来上がっているわけだ。また、「グラフィックのクオリティーは苦労した甲斐があってとてもいいものになっています」という意気込みを見せていた。とくに各シナリオに登場するボスキャラは美しいものに仕上がったと言っており、ぜひ注目したいところだ。

さらに、今回入ってきた情報のなかで何よりもturbo Rユーザーにうれしいのは、高速モードに対応するようになっている、ということだろう。なにしろ先月の時点でも「turbo Rの高速モードに対応させようとは思っているんですが……。まだ確定ではないので載せないでください」と開発側からもクギを刺されていたところなので、ここは素直に喜びたい。高速モードに対応したバージョンはまだ送られてきてはいないけど、かなりのスピードアップが見込めそうなので期待ができる。よしよし。

さらに、これはちょっと早い話になるけれど、ソーサリアンシステムの一番の特徴である追加シナリオやユーティリティーの発売は今のところ予定しているのだろうか。基本システムに付属している15本のシナリオだけでもボリュームはあるんだけど、やっぱり他のシナリオをMSX版でプレーしたいと思うのは当然。そこらへんも聞いてみた。「いや、まだ基本システムを移植することで手いっぱいで、そういう話はまだまだ先のことです」だって。そりゃそうか。

⬆シナリオ1で登場するボス、ヒドラ。ヒドラの首の数が多いのは、気のせい?

120種類もの魔法は星の組み合わせからなる!!

ソーサリアンの魔法は120種類以上もあり、従来のRPGと比べても破格なものがある。しかし、このソーサリアンをソーサリアンたらしめている一番の特徴に、これらの魔法を構成する魔法体系が最初にしっかりと形作られているところにあるのだ。

ソーサリアンの世界の魔法というのは術者が魔法を唱えるというものではなく、アイテムに魔力を封じ込めることで魔法を使うことができるようになる。魔力は太陽系の惑星を中心とした7つの星で構成されており、その星々の組み合わせによって魔法が出来上がるようになっている。この星の組み合わせも、ふたつの星を掛け合わせる簡単なものから7つの星すべてを掛け合わせて出来上がる強力な魔法までさまざま。たとえば土星と太陽を掛け合わせると体力を回復させる呪文HEALから、金星を3回、水星を2回、さらに木星と火星を組み合わせることで出来上がる敵の体力を吸い取る呪文、ABSORBまで作れる。さらにこれらの星どうしの干渉といった要素も含めると120以上の呪文が生まれる。

⬅星の力をアイテムに込めるには3年かかる。魔法のアイテムを作るのも大変だ。

⬆アイテムに魔力を込めるには、街の魔法使いの店に行かなければならないのだ。

ソーサリアンの故郷"ペンタウァ"の施設!!

ソーサリアンたちはたいがい、命を賭けて悪しきモンスターと戦って生計を立てているものがほとんどだ。つまり、彼らはすすんで自らを剣と魔法の世界に身を投じている生まれついての冒険者なのである。そして、そんな傷ついた彼らを温かく迎えてくれる街がここペンタウァの街なのだ。

先々月は街の施設の一部しか紹介できなかったので、今回はその全施設を詳しく紹介していくことにしよう。武器や防具の売買のほかにもアイテムに魔法を封じ込めたり、ハーブを調合することができるが、なかでもすごいのは死者を生き返らせてくれる施設がふたつもあること。ようするに、冒険者たちにとってはいうことなしのサービスが徹底したなんでもござれの街なのである。

武器と防具の店

キャラクターを新しく作った場合、一番最初に訪れなければならないところがここだ。この店で必要最低限の装備を買いそろえないと冒険に旅立つことはおろか、パーティーの編成すらできないのだ。ただし、種族によって装備できないものを購入することはできないようだ。でも、装備品を意外と安く買えるのはウレシイよね。

魔法使いの店

ソーサリアンは魔法の世界。そんなわけで、街にいる魔法使いでもいろんな願い事を聞いてくれるようだ。まず、一番お世話になるのがアイテムに魔法をかけてもらうこと。アイテムを預けることができるだけでなく、キャラにかけられた呪いを解いたり死者を蘇らせることも可能。冒険者のための何でも屋さん、といった風情がある。

薬屋

もしかすると街の中で一番地味かもしれない施設、それが薬屋なのだ。冒険中に拾ったハーブを調合して薬を作ってくれたりもするが、じきにパーティーの誰かが薬の調合をしてくれる。でも、凍結を解除するMELTや冒険中にかかった呪いを解くUN-CURSEなどの薬は役に立つ。最低限の薬はキャラに常備させておこう。

寺院

ドラスレシリーズ全般に言えることだけど、このゲームはキャラのパラメーターのカルマ(善悪の目安を表わす業のようなもの)がゲーム進行に大きく影響してくる。そのカルマの値を下げるのが寺院だ。懺悔をする、祈りを捧げる、寺院に寄付するといったこと以外に、魔法使いのように死者を蘇らせたりもできるのが寺院の特徴。

長老の家

街で一番物知りな長老さん。アイテムにかかっている魔法の星の数を鑑定してくれたり、魔法が使用できるように力を引き出してくれたりもする。ただし、どれもお金をかなり取られるのがタマにキズだ。でも、たまに魔法を作る星の組み合わせを教えてくれるありがたい人でもある。ちょくちょくお世話になっていればいいことが……。

王様

キャラクターが次のレベルに上がるために必要な経験値を教えてくれるという、RPGの世界ではよくいる王様だ。もしじゅうぶんな経験値がたまっていると王様に判断された場合、そのキャラは自動的にレベルアップし、各能力値がそれぞれ少しずつ上がっていく。つまり、王様に会わないとレベルアップはできない、というワケ。

道場

キャラクターの各能力値を上げるための修行を行なう場所が道場だ。武器を使いこなそうと修行すればSTRが、魔法を使いこなそうと修行すればINTが上がっていくというように、各パラメーターごとに能力値を上げることができる。お金がたんまりあって、なおかつ冒険に出たくないというお坊っちゃまなキャラにひんぱんに通わせたい場所である。各能力値を上げる修行以外にも、特殊能力を身につける修行というものがある。これは身につけると非常に便利なものなので、早めに習得しておきたい。特殊能力は、冒険を終えたときに手にいれたアイテムの鑑定できる"アイテムを知る能力"、トラップの種類とそれを回避できるようになる"ワナを知る"能力、モンスターの名前と特徴を表示する"モンスターを知る"能力、"ハーブを調合する"能力の4つ。今後の冒険にそなえることを考えれば、いずれも覚えて損はないぞ。

☗シナリオ5～10まではすでに完成。残る基本シナリオはあと5本を残すのみだ。

ところで、このゲームのタイトルにもなっている"ソーサリアン"とはいったいどういう意味なのか、考えたことはあるだろうか。このゲームの世界全体をさすのか、それともこの世界を旅する冒険者たちの総称なのか……。どうやら、その答えはどちらも当てはまるようだ。もともとソーサリアとは魔法を意味する言葉である。魔法がすべてを支配しているこの世界でソーサリアンという言葉自体が特別な意味を持つのかもしれない。

また、先々月にニューソフトでペンタウァの街の施設を紹介したけど、スペースの都合で一部しか紹介できなかった。そこで今月は、街のすべての施設の役割を細かく紹介していくことにする。そしてそして今月はさらに、MSX版ソーサリアンについては驚くニュースが入っていたりするのである。え、それはどんなことかって？　へっへっへ、それはとりあえず次のページを読んでみてくださいよ。

移植ペースは順調！ 現在紹介できるシナリオはこの10本

Level 1 消えた王様の杖

⬅ペンタウァの土地に平和をもたらす王様の杖を探しだそう。

Level 2 失われたタリスマン

⬅自然を操る力を持つ魔法石、タリスマン。森の中での冒険だ。

シナリオ6『暗き沼の魔法使い』からシナリオ10『呪われたクィーンマリー号』の5本!!

Level 3 ルシフェルの水門

⬅モンスターたちにせき止められた水門を開くことができるか。

Level 4 呪われたオアシス

⬅砂漠にたったひとつしかないオアシスが呪われた。なぜか⁉

Level 5 盗賊達の塔

⬅ペンタウァの都を騒がせる盗賊団のいるに古城に乗り込め！

特報 限定10000個のパッケージ販売が決定したぞ!!

さて、ここからがビッグニュースなのでよく読んでほしい。前のページでもお伝えしたとおり、ついにMSX版ソーサリアンの発売日が決定したようだ。そのXデーは、Mマガ9月号の発売日と同じ、8月8日。しかし、この販売方法がちょっと特殊なのだ。

もともとMSX版ソーサリアンの販売元はソフトの自販機ともいえるTAKERUを全国各地に設置しているブラザー工業。つまり、本来の形ならMSX版ソーサリアンはパッケージ販売はされず、TAKERUでしか販売されないはずなんだよね。はずなんだけど、今回はMSX版移植記念ということで、なんと特別に限定10000セットぶんがパッケージで販売されることになったのである！　パチパチパチ。

このパッケージの内容は基本シナリオを15本収録したうえに、マニュアル、ディスクシールが付属した立派なもの。とくにマニュアルはソーサリアンの世界観をつかむことができる唯一の貴重な資料でもあるので、プレーヤーにとってはぜひ手に入れて置きたいアイテムだといえるのではないかな。

ただし、この限定セットは予約が必要だという点に注意してもらいたい。予約の受付は7月1日から7月31日までの間(もう始まっているのだ！)で、予約方法はTAKERU設置店に置いてある〝ソーサリアンチラシ″を申し込み券として使わなければならない。TAKERUの広告を見て自分の家の近くにあるTAKERU設置店を探してくれ。

また、もし限定10000セットを逃した人たちの場合も8月下旬にTAKERUから発売されることが決定しているので心配しないでほしい。マニュアルやパッケージはつかないかわり、こちらはお値段がグッとお安くなって6800円[税込]。3000円の違いでマニュアルがつくかつかないかの違いだが、その違いはかなり大きい。パッケージが欲しい人は今すぐTAKERU設置店へ行くべし！　そうそう、Mマガのほうでもソーサリアンについては引き続きフォローしていくつもりなので、ぜひ読むように(営業)。

年齢によって変わるキャラのグラフィック

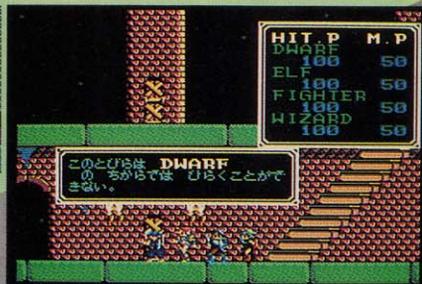
⬆➡ソーサリアンたちのグラフィックは青年、中年、老年の3つに分けられる。

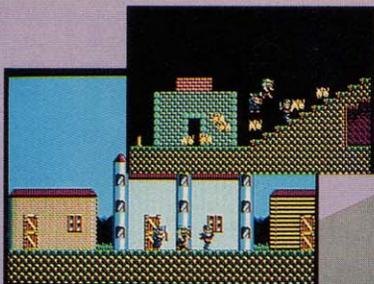
ソーサリアンに登場する種族は4種類あり、それぞれに男女の性別がある。そして、さらに驚くことにその8つのキャラごとに年齢に応じたグラフィックが用意されているのである。つまりパーティーのグラフィックを見れば、すぐそのキャラの種族や性別、さらに年までがわかるわけだ。

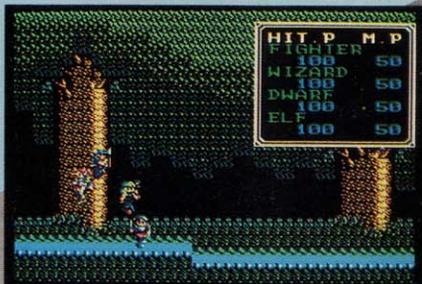
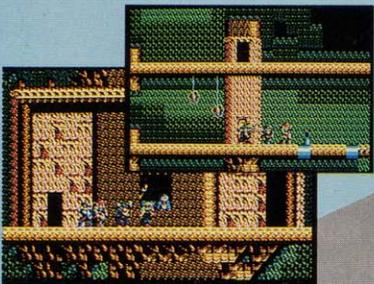
てことは、女の子だけのパーティーを編成した場合最初はいいんだけどそのあとが……。そう、パーティーの編成だけはしっかり考えておかないと後で大変なことになるのだよ。

アクションロールプレイング
- ブラザー工業
- MSX2・2DD
- 8月8日発売(パッケージ販売)
- 9800円[税別]、6800円[税込]

Level 6 暗き沼の魔法使い

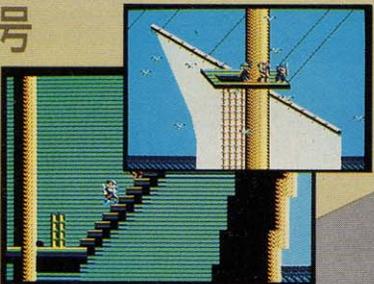
ペンタウァのはずれに、得体の知れない怪物たちが巣喰う暗き沼があった。この沼には年老いたレッドドラゴン、〝フラジオレ〟が棲みついており、その変身能力によって沼に近づいてきた人間をたぶらかすことを喜びとしているらしい。そんなある日、沼に迷い込んだひとりの村の娘がフラジオレの化けた美青年の姿に虜となってしまった。彼女に真実を告げ、だまされてガマの姿にされている彼女を救い出せ。

Level 7 ロマンシア

このところペンタウァには、ソーサリアンたちにとって退屈な平和な日々が続いていた。そんな時分に彼らに思いがけない大ニュースが飛び込んできた。ロマンシア王国のセリナ姫が、何者かの手によって連れ去られてしまったというのだ！　それだけでなく、近隣のアゾルバ王国では人々が突然姿を消し、化け物があちこちにうろついているらしい。暇を持て余す冒険者たちはさっそく姫救出の旅に出た。

Level 8 紅玉の謎

穏和なエルフ族の住む森に、ある日赤く輝く不思議な石が天空から降ってきた。恐ろしいことに、その石の放つ真紅の光を見た者は、みな狂ったように暴れ出し始めるのだ。平和な森は、突如狂気に襲われたのである。運よくその石の光を見ずにすんだわずかなエルフたちは、凶暴になった動物たちのいる森の外へは出ずに、ひたすら家の中で助けが来ることを待ち続けた。原因を究明し、エルフの森を救え。

Level 9 暗黒の魔道士

ペンタウァの二大魔道士、ゲディスとオーサー。半世紀前、王直属の魔道士として召し上げられなかった恨みからゲディスは悪しき呪文でペンタウァを支配しようとした。が、そのときはオーサーの活躍により阻止され、ゲディスは絞首刑になったのである。だが今、復讐のために悪魔に魂を売り渡したゲディスは、黄泉の国から邪悪なものどもと一緒に蘇った。オーサーとともに、再びゲディスを封印せよ。

Level 10 呪われたクィーンマリー号

新たなる冒険の地を求めて船に乗り込んだソーサリアンたち。しかし、海に乗り出した彼らの前に新たなる影が立ちはだかろうとしていた……。ペンタウァの港に寄港したクィーンマリー号に流れる黒い噂、そして原因不明の殺人事件。クィーンマリー号の船長から息子を船から下ろしてほしいという頼みをこころよく引き受けたソーサリアンたちだが、呪われた事件に巻き込まれたことをまだ知らなかった……。

第6号もすけべな絵が満載なのだ!

ピンクソックス6

大好評『ピンクソックス』第6弾。今回はアドベンチャーゲーム3本に、アクションゲーム1本の4つのゲームが入っている。このシリーズのグラフィックの質のよさはもりけんのお墨つき！　買え！

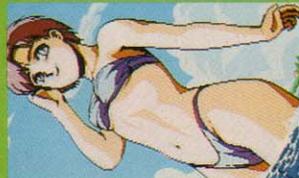
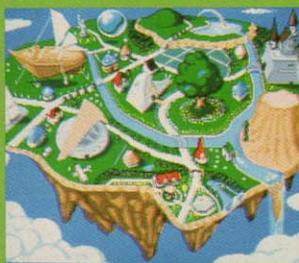
ディスク2枚組になってから、はや3本目の『ピンクソックス』シリーズ。容量が増えてからというもの、グラフィックやゲームなどの内容面がそれまで以上に充実し、向かうところ敵なしの存在になってきた。もちろん、今回も期待どおりの出来になっているから心配しないでくれ。

さて第6号の内容は、ここで紹介している4つのゲームと、おなじみの『どしどしふんどし』だ。前回と比べるとコーナー数がちょっと少ないけど、そのぶんひとつひとつのゲームがボリュームアップしているので問題はないだろう。グラフィックの枚数も、このディスク容量にしてはかなり多いし、その質も文句のつけようがないぐらい高い。これだけのソフトが数ヵ月に一度手に入るんだから、MSXユーザーは幸せだよなぁ。

アプリケーション
■ウェンディマガジン
■MSX2・2DD
■3600円［税別］
■7月8日発売

まなみの恋の平均台

恋の平均台シリーズも3回目。今回の主役はまなみちゃんだ。今回のゲーム内容は純粋なアドベンチャーゲーム。渋谷に開店したレーザーシューティングの店に出かけたピンクソックスギャルズの3人娘。しかし、じつはこの店はある秘密結社の隠れ本部だったのである。何も知らずに遊び惚けているまなみたち。魔の手はそこまで忍び寄っている……。

PSCITY

空中都市、PSCITYにある建物をマウスでクリックすると、それぞれのイベントが楽しめてしまうというちょっと変わったアドベンチャーゲーム。イベントの中にはおたよりやお詫びコーナーもあるのだ。

謎が謎を呼んできた連載アドベンチャーゲームもいよいよ最終回を迎えた。コールドスリープしていた最後の乗員が目覚め、ついにミッチェルの身体が入れ替わってしまった原因が判明する。そして、パゾニクル号の乗組員の運命はいかに……。

一発くん4 Let's go ZAZEN(仮称)

好評の一発くんシリーズ第4弾。今回の舞台は禅寺だ。ひなびたお寺に座禅を組みにやってきた4人の人たち。しかし、うららかな陽気が彼らに眠気をもたらしてしまった。修行中にも関わらずうとうとしてしまう彼ら。だが、眠っているのを和尚さんに見つかると、喝を入れられて修行は終わってしまうのだ。

プレーヤーの使命は、眠りそうになっている人を、和尚さんに見つかる前にたたき起こしてあげることだ。修行時間の長さに応じて、和尚さんが無礼講として女の子のすけべなグラフィックを拝ませてくれるから、はりきってやってみよう。

ピーチアップDSオリジナル版収録!
ディスクステーション27号

毎月毎月、必ずTOP30に顔を出すDS。もうそれが当たり前という感じだけど、本当はスゴいことなんじゃないか⁉　これからはもう少し敬意を払おう。

➡夏といえば海、海といえば水着……あれ？　水着じゃないの？　それは残念。

今ではほかの機種でも遊べるようになったDSだけど、やっぱり元祖はMSX。せっかくMSXを持ってるんなら、DSやらなきゃソン、てなぐらい重要なソフトになりつつある。なんたって安い、そしておもしろい。オリジナリティーがある！　いまだ衰えを見せないDS、今回も充実した内容がぎっしり詰まっているのだ。

まずは、もものきはうすの『ピーチアップ』DSオリジナル版。惜しまれながらも引退してしまったピーチアップに、なんとまた会えるとは。もちろん、このDSだけのオリジナル版。ピーチアップが好きで好きでしょうがなかった人、感激してくれ。

次に、『ディスクステーション98』に掲載された『MAZE RUNNER』の移植版。剣士を動かしながら、迷宮内回転扉を使ってモンスターを閉じ込めるというアクションパズルゲームなのだ。

そして、BGVは『妖気な夜』。夏にふさわしく、墓場を舞台にユーレイや妖怪が登場するというもの。でも、キャラクターがかわいいから、ぜーんぜん怖くないのだ。

ほかにも、『ノーザンクォーターズ』第４回や『ハミングバードニュース』、『にゃんぴ面データ』や『リンクスネットコンパイルコーナー』など、盛りだくさん。もちろんMマガのコーナーもあるでよ。

⬆『妖気な夜』で涼しくなってちょーだい。

⬆大好評のメールボックスコーナーだよ。

アプリケーション
- ■コンパイル
- ■MSX2・2DD
- ■７月９日発売
- ■1940円[税別]

全美少女キャラ総出演のアドベンチャー
カクテル・ソフト ディスク増刊号

カクテル・ソフトといえば、数々の美少女ソフトで人気のブランド。ファンも多いと思うが、じつは今まで出演した美少女たちを集めて増刊号ができたのだ。

➡見覚えのある女の子がいっぱい登場するのだ。ずいぶんお世話になりました。

⬆日常サンプリングプログラムとは⁉

⬆うっ、メルヒェン番長だ！　何者？

うーん、あのコが忘れられない、いや、あっちのコも良かったなあ。でも、ふたりに会うためにはべつべつのゲームをプレーしなくちゃならないし。どっちを先にプレーしようかなあ……。

なーんて経験、あるんじゃないの？　そういった悩みを一気に解消してくれるのが、この『カクテル・ソフト ディスク増刊号』なのだ。なにしろ、カクテル・ソフトの人気ゲーム５本に登場した美少女キャラたちが、１本のソフトに結集されてしまったのだから、これはスゴい。

収録されているのは、『きゃんきゃんバニー』、『きゃんきゃんバニースペリオール』、『晴れのちおおさわぎ！』、『世界でいちばん君が好き！』、『イルミナ！』の５本。すべてをプレーした、というキミなら、それぞれにお気に入りの女の子がいたんじゃないかと思うけど、その女の子たちに再び会えるというわけ。全体的にアドベンチャー仕立てになっているので、もちろんゲームとしても十分楽しむことができるぞ。

⬆これこれ。やっぱりこれがなくっちゃ。

アドベンチャー
- ■カクテル・ソフト
- ■MSX2・2DD
- ■発売中（TAKERUのみ）
- ■3900円[税込]

本家本元が作った海賊ソフト!?
フェアリーテール海賊版

➡この千駄ヶ谷教授がホスト役になって、各ソフトの紹介をしていくわけだ。

フェアリーテールが発売したすけべソフトの中から、とくに人気のあったものを5つ選び出し、ひとつにしたのが、この『フェアリーテール海賊版』なのだ。

毎月1本はすけべソフトを出してくれるフェアリーテールが、今回タケル販売でちょっと変わったソフトを発売した。それがこの『フェアリーテール海賊版』だ。

このソフトは、今までにこのメーカーが発売した作品の中からとくに人気のあった5つのソフトを選び、特別に作り直して、1本にまとめたものだ。選ばれた5本のソフトは『殺しのドレス2』、『X・na』、『リップスティック・アドベンチャー2』、『X指定』、『ストロベリー大戦略』だ(ただし、ストロベリー大戦略のMSX版は未発売)。

この海賊版では、グラフィックは今までのものを流用し、各ソフトのストーリー紹介や、少しだけゲームが遊べるモードなどが用意されている。実際にゲームを遊べる部分は、ただ今までのソフトの一部分を抜き出したものじゃなくて、コマンドやメッセージを変えているので、オリジナルのソフトを持っている人でも新たな感覚で楽しむことができる。

海賊版に納められているゲームをひとつもやったことのない人には、この海賊版は先取りプレーということになって、オリジナルを購入するための参考になるし、その気がない人にも、グラフィックのバラエティー性に優れたこの海賊版はかなりお買い得だよ。

⬆このような絵がたくさん入っているぞ。

⬆これは『ストロベリー大戦略』の娘だ。

アドベンチャー
■フェアリーテール
■MSX2・2DD
■発売中
■3900円［税込］TAKERUで販売

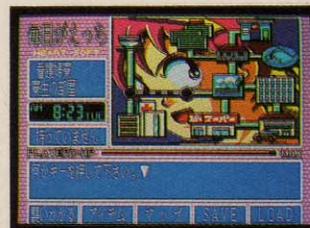
ドクターの千人斬りまであと14人
毎日がえっち

➡やっと女の子を発見。でも、アイテムを持っていないので口説けなかった……。

とある事情で女性に復讐することを決意した青年医師が、千人斬りをするというアドベンチャーゲーム。時間の概念が取り入れられた、難解なゲームだぞ。

⬆女の子に襲いかかると体力勝負になる。

この『毎日がえっち』は行動する時間と場所がゲーム展開に大きく影響してくる、妙にリアルなすけべソフトなのだ。ストーリーは女の千人斬りを目指すイカれた青年医師が、手当たり次第に女性に襲いかかっていく、という定版ものだが、ゲームシステムがちょっと変わっている。

このゲームには時間の概念があり、移動やその他もろもろの行動を取るごとに、それなりの時間を消費する。ま、これはいいとしてもやっかいなのは時間と場所、場合によっては曜日の条件がそろわないと女の子が登場してくれないところだ。このゲームには全部で14人の女の子が登場するのだが、全員の条件を見つけるにはかなり気合を入れなくてはいけないぞ。

ただし、一度見つけてしまえば、その女の子は必ず同じ時間、同じ場所に登場するので、何回も遊んでいれば、そのうち全員の登場法則がわかるようになっている。苦労したあとのお楽しみはまた格別。簡単に終わってしまうソフトに憂いを抱いている人にはなかなか味わい深いのではなかろうか。

女の子を見つけたあとは普通のアドベンチャーゲームとほぼ同じ展開になる。アイテムを持っていないと落とせない娘もいるけど、アイテム探しはそんなに難しくないからいいんじゃないのかな。

⬆これがこのゲーム世界のマップなのだ。

アドベンチャー
■ハート電子産業
■MSX2・2DD
■8月2日発売
■7200円［税別］

新作ソフト発売スケジュール表

＊6月20日現在

月	日	タイトル・メーカー	機種/メディア/価格
7	9日	●ディスクステーション27号　コンパイル	MSX2/2DD/1940円
	12日	●シューティングコレクション　アスキー	MSX2/2DD/価格未定
		●エアホッケー　アスキー	MSX2/2DD/価格未定
	下旬	●スコアサウルス　Bit^2	MSX2/2DD/価格未定
	未定	●FOXY II　エルフ	MSX2/2DD/7800円
8	2日	●毎日がえっち　ハート電子産業	MSX2/2DD/1940円
	8日	●ソーサリアン　ブラザー工業	MSX2/2DD/9800円
	9日	●ディスクステーション28号　コンパイル	MSX2/2DD/1940円
	中旬	●グラフサウルスVer.2.0　Bit^2	MSX2/2DD/価格未定
	下旬	●ポッキー2　ポニーテールソフト	MSX2/2DD/7800円
		●シンセサウルスVer.3.0　Bit^2	MSX2/2DD/価格未定
9	10日	●ディスクステーション29号　コンパイル	MSX2/2DD/1940円
	下旬	●アウターリミッツ II　もものきはうす	MSX2/2DD/価格未定
発売日未定		●伊忍道・打倒信長　光栄	MSX2/2DD/ROM/価格未定
		●ガゼルの塔　マイクロキャビン	MSX2/2DD/価格未定
		●スーパー上海ドラゴンズアイ　ホット・ビィ	MSX2/2DD/価格未定(TAKERUで発売)
		●火星甲殻団 ワイルドマシン　アスキー	MSX2/2DD/価格未定
		●ビバ ラスベガス　HAL研究所	MSX2/ROM/6800円
		●エフェラアンドジリオラ ジ エンブレム フロム ダークネス　ブレイングレイ	MSX2/2DD/価格未定
		●エリート　マイクロ・プローズ・ジャパン	MSX2/2DD/価格未定
		●アルシャーク　ライトスタッフ	MSX2/2DD/9800円
		●はいぱぁナースアカデミー　もものきはうす	MSX2/2DD/6800円
		●ヴェイン・ドリーム　グローディア	MSX2/2DD/価格未定
		●麻雀悟空 天竺へのみち　シャノアール	MSX2/ROM/価格未定
		●NIKE　カクテル・ソフト	MSX2/2DD/7800円
		●殺しのドレス3　フェアリーテール	MSX2/2DD/7800円
		●校内写生　フェアリーテール	MSX2/2DD/価格未定
		●きゃんきゃんバニースピリッツ　カクテル・ソフト	MSX2/2DD/7800円
		●キャル　バーディーソフト	MSX2/2DD/6800円
		●ビースト　バーディーソフト	MSX2/2DD/7800円
		●囲碁ゲーム 入門用(仮称)　マイティ マイコン システム	MSX2/2DD/9800円
		●闘神都市　アリスソフト	MSX2/2DD/価格未定
		●ELLE　エルフ	MSX2/2DD/価格未定
		●キミだけに愛を……　GAMEテクノポリス	MSX2/2DD/価格未定
		●ドラゴンクイズ　コンパイル	MSX2/2DD/価格未定

＊標準価格(メーカー希望小売価格)には、消費税は含まれておりません。なお、TAKERUから発売されるソフトは、消費税を含みます。

菅沢美佐子の 全国新作予報

来月号から、ソフトハウスのみなさんを集めて誌上〝ねるとん〞コーナーが始まります。第1回は名古屋方面に行く予定。お楽しみに。

こんにちは。菅沢美佐子です。今月は情報がいっぱいありますので、さっそく始めます。

まずは、Bit^{2}の『グラフサウルスVer.2.0』。グラフサウルスのバージョンアップ版です。CGを描くのに役立ててください。発売は8月中旬の予定。

次は、アリスソフトの『闘神都市』。トーナメント大会と迷宮のセットで物語が進む、今までにない展開のRPGです。ハイレベルなCGが駆使され、ダンジョン内などはMSX2用に描き直しているそうです。期待できそうでしょ？　発売日や価格などは未定です。

フェアリーテールでは、今のところ2本を予定しています。『校内写生』は、遊人の原作に独自のアレンジを加えたオリジナルストーリー。そして『殺しのドレス3』は、好評シリーズの第3弾。本格アダルトサスペンスです。2本とも発売日は未定ですが、秋ごろにはお目にかかれるのではないでしょうか。お楽しみに。

GAMEテクノポリスでは、『キミだけに愛を……』という美少女アドベンチャーゲームを開発中。学園モノのえっちソフトというからには、あーんな場所でこーんなこともできるわけ。期待しましょ。

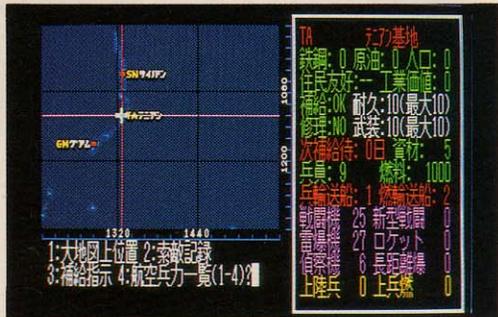
さて、エルフでも次の移植予定が決定しました。『ELLE』という近未来を舞台にしたアドベンチャーで、アイコン入力方式で進めていくもの。アイコンの種類も豊富で、〝もむ〞とか〝さわる〞とか〝キスする〞とか、まあいろいろあるので楽しんでみてください。発売日などは未定です。

最後に、もものきはうすからのちょっと残念なお知らせ。『はいぱぁナースアカデミー』の発売がちょっと延びて、秋ごろになってしまいました。内容が過激すぎて某所からクレームがついたため、少し直してから発売することになったそうです。その代わり、『アウターリミッツ II』が先に出ますので、そっちにも期待しましょう。それでは、このへんで。

●イラスト/石井裕子

やっぱ、戦争ってヤだよね。うん！

提督の決断

毎回、発売するたびにMマガのトップチャート上位に登場する光栄のシミュレーションゲーム。アンタらそんなに好きか？　というワケで、今回は『提督の決断』をデコボココンビが斬る！　ホント？

■光栄　MSX2/turbo R　1万4800円[税別]（ROM）

⬆ああ、難しいったらありゃしない。

水兵　提督、2時の方向にゲームソフト『提督の決断』が見えるであります！

提督　そうか。

水兵　〝レビュー攻撃〟を開始しましょうか、提督。

提督　そうか。

水兵　ちょっとあんた、人の話聞いてるの？

提督　よし。じゃあカルピスウォーター買ってこい。

水兵　提督、ここは巡洋艦の中であります。そんなものはどこにもないであります！

提督　アンタなりきってるねえ。じゃあオレもまじめにやるか。

水兵　またすぐ冷める……。

提督　2時の方向にヨーソロー、スクリュー停止！　砲撃準備！

水兵　アイアイサー！

提督　このゲームは第二次世界大戦の太平洋戦争をシミュレートしたものである。もともとは16ビットマシン専用として開発されたゲームだったが、このたびMSXへの移植と相成ったワケだ。

水兵　8ビットのMSXでプレーできる、ということは当時の光栄は〝ウソ〟をついていたと、こういうことですね、提督。

提督　ばかもん。技術力とはつねに進化するもんである。数年前の水準と今の水準を比べるでない。ときに水兵よ、このゲームで遊んでみてどうだったか？

水兵　どうだったかもこうだったかも、自分は最初でいきなりツマったであります。自分のような一介の水兵には、海軍の総指揮官がまず何をしたらいいかなんて、わかんないであります。

提督　またマニュアルを読んでないだろ、お前。

水兵　（ムッとして）〝また〟なんて、まるで以前も同じことをしたようではありませんか。

提督　したじゃん、『大航海時代』で。あと『ランペルール』も。

水兵　（それをいっちゃあいけねえよ……）。

提督　私は約20時間ほどぶっ続けてプレーしてみたが、これはいろんな意味ですごいゲームだった。マニュアルを読まずにプレーしようものなら、最初の艦船補給すらキチンとできないだろうな。

水兵　あ、そうか。自分が最初にしなけりゃいかんのは、艦船補給だったのでありますね！　道理で戦艦が動かないと思った。

提督　貴様、シナリオ1から始めようとしたな。最初はシナリオ2の日本軍から始めるとラクだぞ。

水兵　どこがどのよーにラクなのでありますか？

提督　シナリオ2は日本軍の艦船が敵基地のそばにいるので、扱いやすい。アメリカ軍の戦力もたいしたことないから、初心者でも何とか勝利条件を満たせるハズ。問題はそのあとなんだがな。

水兵　なんでよ。

提督　日本とアメリカの国力の差がかなりきついからだ。日本軍でプレーしたら、なるべく艦船を消費しないように戦わねばならないだろう。それはそうと、貴様！　何だその口のききかたは。当時の日本海軍だったら厳しくせっかんされているぞォ！

水兵　ふぅん。あんたもの知りね。

提督　ム、貴様ーッ！　バツとしてノリ弁当買ってこい、ノリ弁。ご飯は大盛りにしてネ。

プレイバックWWⅡ　パート1　特別食

　ゲームではこのコマンドを実行すると、船員に特別食を配給し疲労度を下げる。あまり疲労度が高くなってしまうと、その艦隊は消滅してしまうのでその前の応急処置として実行するといいだろう。

　なんとなく最後の晩餐っぽいが、史実でも重要な決戦前には特別食が配られていた。メニューなどはその時によって違うが、ゲーム画面のモノよりもっと質素だった。

　ちなみにMSXマガジンの編集者にも特別食はあるぞ。たとえば、すもうゲーマー三須はコンビニでライス大盛りと餃子を買ってきて食べているし、戸塚ぎーちはカロリーメイトやにぼしを好んで食べている。うまそうに食べるのはヤメロ。カップメンにうるさい人も多く、林ロロオは本当にやかましくてかなわない。人のカップメンに文句いうな！　あ、いかん、これは給料日前の緊急食か。

⬆ある編集者の机の中には、大量のカップメンが隠されている。その机のカギを巡って、何度も決戦が行なわれた。だから福田さん、カギを隠さないで。

プレイバックWWII パート2 軍事会議

たとえ頭に"軍事"なんていかめしい言葉がついていても、しょせん会議は会議。小学校のクラスで行なわれる学級会や月刊雑誌の編集会議と同じレベルのものなのだ。会議にかかる責任の重さはちょっと違うけどね。学級会といえば、私の記憶では、ほとんどの生徒は何も言わずにボーッと座っているだけだったな。たまにひとりかふたり、ミョーに張りきっているヤツがいたけど、たいていこういう人って生徒会関係の仕事をしているか、または将来することになるんだよね。べつに彼らをどうこう言うつもりはないけど、聞いているほうが恥ずかしくなるあの独特のしゃべり方だけは何とかしてくれって感じだった。大人になっても変わらないのかなあ、アレって。

ところで、会議といえば元幕内の、ホラ、あれ、地味なひと。なんだっけ、えーと、魁輝！　良かったぁ。

⬆ちなみにこれはMマガの編集会議の様子。活発な意見の交換がこの机の上で行なわれているのだ。これを本当ととるかウソととるかはアナタの自由。

水兵　ア、アイアイサー！　タッタッタ……。

提督　最近、仕事に慣れてきたせいか、アイツもナマイキになってきたね。入ってきたばっかのころは素朴で従順な少年だったのにな。だいたいだな、ヤツが読者でマンガとかを投稿してたころは、こっちのいうコトをハイハイと聞いてくれたし、仕事時間も……。

水兵　……あのう、もうこのネタやめませんか。ホントに。

提督　お、ノリ弁ご苦労。さて、このゲームのシステムは、今までの光栄っぽくないよな。その点についてはどう思った？

水兵　そうでありますねえ。『信長の野望』シリーズにすっかり馴染んでいる自分としましては、やっぱり戸惑いました。あまりにも管理しなければならないパラメーターが多すぎて、にっちもさっちもいかないって感じであります。

提督　海戦部分だけを考えれば、同じようなゲームに、アスキーの『フリートコマンダー』があるが、こちらは提督の決断とは対称的にパラメーターの数が非常に少ない。どちらも、シミュレーションゲームとしてよくできているだけに、この思想の違いはおもしろいな。

水兵　は、自分もシソーノーローには気をつけてるであります。

提督　……。

水兵　エー、自分といたしましては、わかりやすくて、アツくなれるゲームをグッドなゲームと思っていますんで、提督の決断に関してはちょっと……って気がするんですが。具体的に"ここがいいぞ"という点を教えていただけないでありましょうか。

提督　みんながみんな、貴様のように単純なゲームを好んでいるわけではない。このゲームのようにあらゆる要素を徹底的に数値化し、リアリティーを追求したものを好む人だっている。ただ"難しそうだからヤ"じゃいかんぞ。

水兵　ええ、まぁ、そんなもんでありますかねえ……。

提督　そんなもんだ。

水兵　たしかに戦艦マニアには喜ばれそうでありますね。どんなジャンルにしても、マニアは凝り症だから。

提督　じつは私も戦艦にはチトうるさいのだ。んじゃ、第二次大戦の戦争問題について熱く語り合おうか。夜が明けるまで。

水兵　あ、自分はパトロールがありますので……。

提督　太平洋戦争とは、そもそもだな、侵(中略)だいたい、教科書にも載(後略)。

水兵　(困った顔して)て、提督、話題をゲームに戻したほうがいいであります。

提督　そうか。

水兵　それにしても、かつてMSXでこれほどシステムやデータが複雑なゲームはなかったですよね。つまり、今まで物足りなさを感じていたハードシミュレーション愛好家にも、やっと満足してもらえるモノが出た、ということでシメましょうよ。

提督　そうだな。その前に、このお値段についてどう思うか。

海賊ビロリン丸　よう！　おふたりさん！　どうだい調子は？　ビンビンかい？　OH！　そいつはグーですネッ！　ワターシはコーエーのソフト、ベリーベリー、エクスペンシブだト思いマース！　でハ、バッハハーイ！

水兵　……。

提督　……。

水兵　ビ、ビロリン丸、ですか。唐突に現われて唐突に去っていったけど、なかなかいいトコついていたでありますね。

提督　たしかに値段は張るよな。でもさ、何メガもROMを積んでるし、データ量も膨大だし、その気になって遊べば半年は十分楽しめるわけだから、みんなその点納得して買ってるんじゃないのかな。

水兵　ただ、シミュレーションゲームのビギナーにとっては、ともすれば損をしかねませんね。

提督　史実の太平洋戦争のことや、艦船のことなど、ホントに何も知らない人がこれを買ったら、ちょっと辛いだろうな。でも、そんな人が、わざわざ高いお金出して買わないだろう？

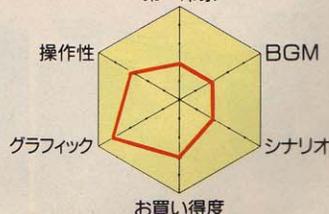
水兵　要するに、オタク向けか。

提督　ミもフタもなく言うな。

水兵　イヤーン。

●

提督と水兵
(またデブとチビ)

5段階評価

キサナと俺とは同期の桜、とくれば

X・na(キサナ)

色っぽいお姉さんばかりが登場する、男にとっては夢のような世界。それがすけベソフトだ。でも、時代は男女平等の世の中。ここらでひとつ、美少年ソフトでも誰か作ってみてはどう？　私はいやだが。

■フェアリーテール　MSX2　6800円［税別］（2DD）

うひゃあ、見開きでエッチゲームのレビューだぁ。ついに「すけべで悪いかっ!!」の波がレビューにも押し寄せてきたか、って感じだな。うーむ、複雑な心境だな。

さてさて、この「キサナ」をゲームのジャンルで分けるとすれば、3Dタイプのロールプレイングゲームということになるんでしょうか。3D表示されたダンジョン内をテコテコと歩いてエンカウントしたモンスターと戦う、RPGの古典「ウィザードリィ」と同じシステムなのであります。ただウィズと違うのは、ゲームの中に登場するキャラが主人公をのぞいてすべて女の子、それも美少女ばかりということ。これぞまさにすけベソフトの王道を行く展開。

が、私はもともと3Dモノは得意ではないタイプ。でもマジメにマッピングするのもシャクなので、しょーがないから一生懸命ダンジョン内の構造を頭にたたき込んで解いてみました。でも4階以上はマッピングしちゃいましたが。で、そこで感じたのはこのゲーム、女の子のグラフィックというゴホウビがなくてもそこそこ遊べる作品になっているんですよね。

ただ、ゲームの内容だけどバランスにちょっと難アリでした。主人公の攻撃魔法を使えばたいがいの敵は一撃で倒せちゃうところや、何といっても冒険中にレベルが上がると体力、魔力ともにマックスになるのはやさしすぎ。ダンジョン内に仕掛けられたワナも簡単にはずせちゃうしと、サクサク進めるのはいいけどもっと緊張感あふれるゲームバランスにしてもよかったんじゃないかな。若いうちは苦労は買ってでもしろ、っていうでしょ。そりゃ関係ないか。

キサナのストーリーは、気ままなひとり旅を楽しんで暮らしている風来坊（主人公のことね）が荒野でくたばっているというかなり情けない状況から始まります。で、現実だったらここで終わりになるはずなのに、そこを偶然通りがかったメイという少女に助けられるというところがいかにもRPG的な話の進め方。さらにさらに、メイの家に泊まった次の日に突然メイの姉のフローラがモンスターにさらわれてしまったからさあ大変！　一宿一飯の恩義もあるしということで、主人公である風来坊、もといさすらいの剣士はモンスターたちの棲みつく塔へと出かけて行くのであります。……うーん、こういうのってありがちな展開だなあ。

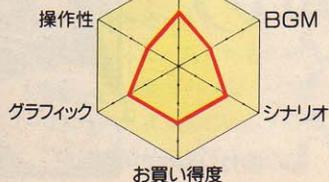
で、この塔の中にフローラを始めとする女の子が捕らわれているわけなんだけど、ここで登場する女の子のグラフィックがそれなりに気合を入れて描かれているのに対し、モンスターのグラフィックは小学生が描いたのかと思うようなヘンなモノを想像させるヤツらばかり。制作者側がそのヘンを狙っているのかどうかは知らないけど、なんか不自然さを感じさせて不安な気分にさせるのです。ま、見せるべき部分は下に載せたようにしっかり見せているからいいんだけどね。でも、気になるなあ。

☗ダンジョンの中には、ヘンな気にさせちゃうポスターが貼られていたりするぞ。

☗モンスターを倒して集めた金でせっせと装備強化にはげむ。RPGっぽいでしょ。

とりあえず、迷宮内で迷わないようにしよう!

評/ロンドン小林
（でも一番ハンパなヤツ）

5段階評価

みんないる、みないる、とくれば
イルミナ!

エッチゲームの世界では、当然のように女のコの裸がポンポン拝めてしまう。このことから察するに、エッチゲームの世界は気温がものすごく高いと見た。うーん、我ながらみごとな推理。

■カクテルソフト　MSX2　6800円［税別］（2DD）

うひゃあ、見開きでエッチゲームのレビューだぁ。ついに『すけべで悪いかっ!!』の波がレビューにも押し寄せてきたか、って感じだな。って左にも書いてあるか。まあ、無理もないかも。最近発売されているMSXソフトの半分くらい（半分以上？）はエッチゲームなんだし、こういった現状を無視するのは不自然だからな。そんなワケであーだこーだ言っても始まらないので、いつもどおりに行くか。いつもどおりに。うん。

『イルミナ！』はゲームシステムの分類上、フィールドタイプのロールプレイングゲームということになる。平面マップ上をテコテコ歩いてエンカウントしたモンスターと戦う、ごく一般的なスタイルだ。でも画面の雰囲気やプレーヤーキャラの移動のしかたは『サーク』などのリアルタイムロールプレイングゲームみたいなので、見た目はなかなか新鮮だ。プレーヤーキャラのうしろをピッタリついてくるパートナーキャラも、けなげでイイぞ！　そのほかにも細かい部分でワリと気がきいている点が嬉しい。ちょっと消化不良かなって気がしないでもないけどね。

で、操作性はというと、これがイマイチ。キー反応はニブいし、モンスターと遭遇するたびにいちいちディスクを読みにいくのでイライラしてしまう。あと、ゲームバランスもいいとはいえない。とくに戦闘のバランスは強弱が極端すぎて、ちっともハラハラしない。いくらエッチゲームだからといっても、グラフィック以外の部分でもちゃんとサービスしてほしいものだ。となると、このゲームの評価は、個人の絵柄の好みにかかってくることになる。画像はあまり美しくないけど、描かれているものはそれなりにエッチなので、下にドバーッと載せた写真を参考にして購入するか否かを決めてほしい。ただ見るだけでもいいけどね。見ながら何かしてもいいけどね。

とまあいろいろと言いたいことを言ってきたけど、最後にもうひとつ。〝ストーリーがおもしろくなーい！〟。そりゃーたしかに記憶をなくした主人公の過去や、オープニングデモに登場した女性の正体は気になる。でもそれがいったいどうしたとゆーのだ。これは最近のエッチゲーム全般に言えることだけど、舞台設定やストーリーがあまりにも平凡すぎる。普通のロールプレイングゲームのストーリーに女性の裸を挿入しただけでは全体の流れがチグハグして、エッチシーン自体の魅力が十分に発揮できないのではないだろうか？　それならいっそグラフィックデータ集にするか、ディスクマガジン形式にしたほうがまだマシだ。おや、厳しい意見だこと。

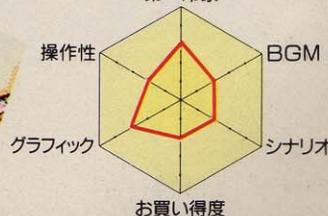
〝エッチゲームならではのブッとんだ設定〟というヤツが今後の作品の課題だと思うんだけど……うーん、やっぱ、絵がきれいなら売れちゃうのかなあ。そうだと、ちょっと寂しい気がするな。いくらエッチゲームといっても、ゲーム性は無視したくないね。うん。

⬆ウン、よくあるねって感じの戦闘シーン。モンスターに色気は微塵もない。

⬆教会の女のコは結構かわいいけど、道具屋のババアは怖い顔をしているのだ。

とりあえず、失われた記憶を取り戻すのだ！

評/ぎーち
（〝愛情のない結婚〟はヤだな）

5段階評価

もりけんの

すけべで悪いかっ!!

すけべソフト業界にもブランド嗜好があるとは知らなかった。ブランド作品ははずれがないのが長所。しかし、そこには大きな落とし穴が……の巻。

ちょっと前にすけべソフトの話でポパイ誌に取材を受けた。内容はすけべソフトのベスト10を紹介して、それに現在のすけべソフトの状況を俺に解説してもらいたいというものだった。あの天下の大雑誌ポパイですけべソフトの紹介だと！　すけべソフトはそんなにメジャーになってきているのか？と、疑問を持って、そのことを逆に聞いてみたのだが、「そうですね、でもこの特集は裏ベスト10っていう企画ですから。はははは」と言われてしまった。そうだよな、パソコンソフトでさえ、まだまだマイナーなのに、パソコンのすけべソフト風情がメジャーになるわけがない。ま、この手のものはあまり有名になり過ぎてもいいことはないから、このままでいいのかもしれないな。

で、そのとき売れ行きのいいすけべソフトの一覧表を見せてもらったのだが、やはりすけべソフト界でも、有名ブランドの作品の売れ行きがいいらしい。俺はこの業界はブランドより作品のグラフィックの良し悪しだけで売れ行きが決まるのかと思っていたのだが、実際にはブランドの影響は大きいのだな。こんなところにまでブランド嗜好が、と思ってしまうが、ユーザーにしてみれば危ない橋を渡るより、やはりブランドに走ってしまいたくなるのも当然だろう。

フェアリーテール海賊版

■フェアリーテール　MSX2
3900円［税込］TAKERUで販売（2DD）

◆殺しのドレス2

殺しのドレス2

［教 授］ものがたりのはじまりは、のうこうなベッドシーンからでした。

◆〔ドラゴン・シティ〕X指定

◆リップスティック・アドベンチャー2

◆ストロベリー大戦略

◆X・na〔キサナ〕

新作ソフトのコーナーでも紹介されているので細かい説明は書かないが、要するにこれは、今までに発売されたフェアリーテールの人気ソフトのグラフィックを、安価でたくさん鑑賞することができるソフトなのである。すけべソフトが高いと悩んでいる人には最適なソフトだ。

しかし、無名メーカーもただそれに甘んじているわけではなさそうだ。１本目さえ当たってしまえばブランドになるわけだから、無名のメーカーも処女作にはかなり気合を入れている。値段を安くしたり、グラフィックを凄まじいものにするのはありがちなやり方だが、中にはおまけにアダルトビデオをつけてしまったものもあり、これが意外と売れているらしい。あと、パソコンの画像取り込みを利用した、いかにも裏もの的なソフトも売れているようだ。しかし、このタイプのすけべソフトのモデルは、はっきり言ってかわいかったためしがない。まあでも、かわいくてもアニメ調のすけべソフトの女の子と、どっちがいいのかはわからないけどね。

さて、話をブランドに戻そう。今、売れている有名ブランドはフェアリーテール、アリスソフト、エルフ、ディー・オー、バーディーソフトなどだ。これらのメーカーの新作はどれもコンスタントに売れるらしい。確かにいずれもそこそこおもしろいソフトを出し続けているし、どれを買っても外れることがないのが魅力だ。しかし、こういうブランドメーカーになってしまうと、失敗するのを恐れて、冒険ができないのが最大の欠点だ。そのため、今までに売れたソフトと似たようなソフト、売れたソフトの続編といった、無難なものを作り続けてしまい、むちゃくちゃ凄い！　という作品がほとんど作れないのである。

そういうすばらしい作品は、やはりブランドになれなかったメーカーから出る場合が多い。こういうメーカーには、今度はいっちょうほかでは真似のできないような凄いことをやってやろう、という意気込みがあるからだ。そういう点では最近の同人ソフトも似たようなもので、やはり意気込みがあるから、一般ソフトより数段優れたものがどんどん作り出されている。ただ問題なのは、無名メーカーにしても同人ソフトにしても、全部が全部出来がいいわけではなく、ひどいものはとんでもなくひどい、という点だ。ソフトの出来をパッケージだけで判断するのは非常に難しいからねぇ。しかし、ブランド作品だけ売れていたのでは、この業界は進歩しないってことも考えてみてくれ。

D.P.S.SG set2

■アリスソフト　MSX2
6800円［税別］（2DD）

◆ANTIQUE HOUSE

ピクニック中に突然降り出した大雨。主人公の青年とその乳母の娘テスは、やむなく幽霊屋敷と名高い古びた洋館で雨宿りすることになるのだが、という話。テスの性格が2種類用意されている。

◆朱い夜

ハイテク高層ホテルが火事に見舞われた。このホテルのオーナーである主人公は、逃げ遅れた客を救出するべく部屋に向かうのだった。主人公のタイプが善人と、浪速の商人のどちらかを選べる。

◆いけない内科検診再び

『D.P.S.』に入っていた、いけない内科検診の続編。今回は由美子ちゃんの生理が遅れている原因を突き止める話。プレーヤーは大学生の青年か、女好きの女医になって話を展開させていく。

のーみそコネコネ
COMPILE

ディスクステーション

#27

MSX2 MSX2+
スゴロクタイプRPC
ルーンマスター三国英傑伝
DISC3枚組
¥6,800絶賛発売中!

PC-9801専用(5インチ・3.5インチ各種)
アドベンチャーゲーム
笑ゥせぇるすまん
DISC2枚組
7月中旬発売予定
¥3,980

バックナンバーのお知らせ

表示価格に消費税は含まれておりません。

ニューDS1月号(CD付き)	2,900円
ニューDS2月号/4～12月号	1,940円
DS#20(3枚組)	2,980円
DS#21	1,940円
DS#22(CD付き)	2,980円
DS#23～26	1,940円
DSSP「春号」	3,980円
DSSP「初夏号」	4,800円
DSSP「夏休み号/秋号/クリスマス号」	3,880円
DSDX#1「ルーンマスターII」	3,880円
DSDX#2「魔導師ラルバ」	3,880円
DSDX#3「にゃんぴ」	3,880円
真・魔王ゴルベリアス	7,800円
アレスタ/アレスタ2	6,800円
ランダーの冒険III～闇に魅せられた魔術師～	7,800円
ゴルビーのパイプライン大作戦	6,800円
ルーンマスター三国英傑伝	6,800円
DS98#0(PC-9801用)	2,900円
DS98#1～3(PC-9801用)	3,980円
DS98EX#1～2(PC-9801用)	3,980円

●DS創刊準備号から7号までと、3月号は在庫切れです。
●1月号～2月号までは、在庫が残り少なくなっています。
＊創刊準備号から6号まではTAKERUでも購入可能。

通信販売を希望する人は、現金書留か定額為替で商品の定価＋消費税＋送料210円を、商品名、あなたの郵便番号、住所、氏名、電話番号、機種名を書いたものと一緒に下記の住所までお送り下さい。
宛名は「通販の王(子／女)様」係

92年度新卒社員募集

コンパイルは優秀な人材を切に求めている。
●ビジネスソフトの事なら任せろ／の編集長したい人間／
●98のプログラムをちょちょいのぱっ／と組めるプログラマー／ ●超カッコいいメカから、とろけそうに可愛い女の子まで、描けてしまうデザイナー／ ●コンパイルのサウンドをもっとパワーアップできるぜ／というサウンドスタッフ／ ●アイデアの泉を自負する企画スタッフ／ ●会社運営はまーかせての総務する人／ ●取説やパッケージをもっとおもしろくできるぞという広報スタッフ。
●歌って踊れる企画営業等々／
増大するユーザーの要望に我こそはと手腕を振るってくれる貴方に、是非来てもらいたいぞ。詳しくは下記の住所まで問い合わせてね。

Disc station

Disc 2枚組
¥1,940(税別)
MSX2 MSX2+ 2DD VRAM128K

7月9日(火)発売!

●MSXマークはアスキーの登録商標です。
●編集の都合により、内容が一部変更する場合がありますが、あらかじめご了承下さい。

■もものきはうす／メールボックス ■徳間書店インターメディア／MSX-FAN ■アスキー／MSXマガジン
■ハミングバードソフト／ハミングバードソフトニュース ■日本テレネット㈱／ザ・リンクスコンパイルコーナー
■コンパイル／連載ADVノーザンクォーターズ・ブラスターバーンハイスコアトライアル結果発表
■DSソフトウェアスクールズ投稿作品集・BGV・オンライン小説「タイムシンドローム第2章」
■あーとぎゃらりぃ・マンスリーフォーチュン・アンケートネットワーク・にゃんぴユーザー投稿画面データ・編集後記
他、掲載予定。

〒732 広島市南区大須賀町17-5 シャンボール広交210号 PHONE(082)263-6165(ユーザーテレホン)
株式会社 コンパイル

ついに誕生!!

視力回復

アメリカから上陸。全米で43万人がその効果を証明！画期的トレーニング遂に公開！

器具や薬は使いません。視力回復の理論を築いたベイツ式訓練法によりあなたの眼は救えます！

※当講座は緑内障や白内障など、眼の疾患を治療するものではなく、これらの視力障害の方は専門医にご相談ください。

視力0.1以下でもあきらめるな！遠視・乱視も訓練しだい。

視力でお困りのあなたに朗報です。自宅で気軽に訓練できる視力回復法が全国で反響を呼んでいるのです。もともと近・遠・乱視などは病気ではなく、網膜の像の焦点が合わないために起こる視覚的な現象です。当講座は全米で約43万キットを販売し実証されたトレーナー・システムを採用、眼の自然回復力を強化しながら、短期間に効果をあげ、あなたの眼を救います。

ま、まえより黒板がハッキリ見えるぞ……

ラクラクトレーニングで、メガネ・コンタクトにサ・ヨ・ナ・ラ。

視力の衰えの原因は緊張やストレスです。当講座ならそれらをときほぐし、視力を強化する25のトレーニングメニューに従い、『朝晩20分、1か月』続けるだけでムリなく楽しく、目標を達成することができます。

特に10代から20代の近視には効果絶大で今実行しなければ、とりかえしがつきません。メガネやコンタクトは一生のハンデ。驚異の方法を体験してみませんか！

●このプログラムの開発者のご略歴●

★ユージンクォーリー博士　カリフォルニアを中心に、視力眼科博士として視力回復法と科学的な眼の研究、臨床訓練指導を続け、このプログラムの開発に努めた。★ベレスフォード博士　レスター大学の理学・哲学博士号をもつ英国の科学者。現在アメリカの科学発展協会会員で、米国検眼振興協会でご活躍中。

ユージン・クォーリー博士

体験者の喜びの声

以前サッカーをやっていてメガネをかける必要を感じていましたが、最近になってプログラムを開始。3か月後の運転免許の視力検査にもパスし、0.8以上にアップ…。
(加藤健二・20歳)

中学に上った頃から視力が落ち、回復センターで訓練をしました。しかし失敗。現在、当講座でトレーニング中ですが効果は抜群！視力が1.0以上になりそうです。
(島田龍也・15歳)

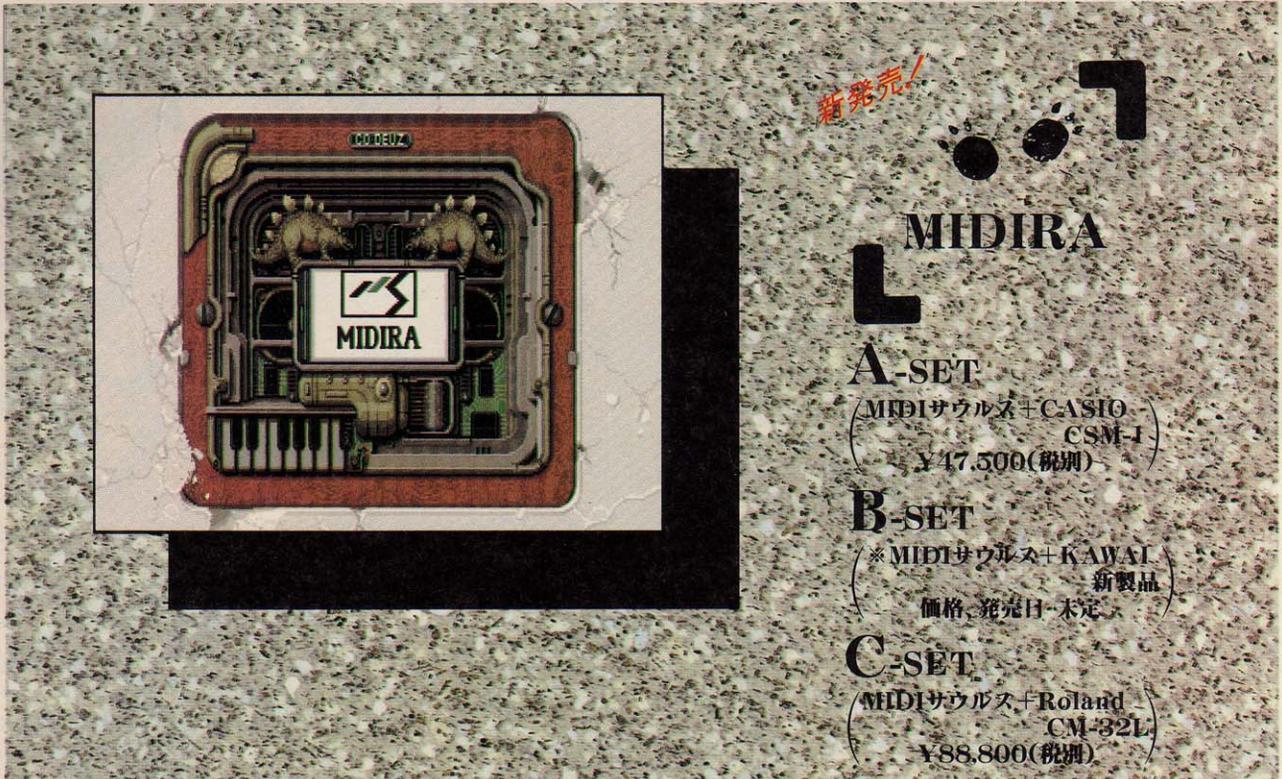
下図の要領でハガキに記入し、送って下さい。

お急ぎの方はお電話で!!
☎東京03(3318)6111代
●受付：朝9時30分～夜9時
(年中無休)

案内書を無料で進呈！

41円
〒166
東京都杉並局
私書箱44号
日本視力回復協会
G425係

「案内書送れ」
●〒住所
●氏名 ●年令
●電話番号

日本視力回復協会 〒166 東京都杉並区成田東4-36-15

新発売！

MIDIRA

A-SET
（MIDIサウルス＋CASIO CSM-1）
¥47,500（税別）

B-SET
（※MIDIサウルス＋KAWAI 新製品 価格、発売日 未定）

C-SET
（MIDIサウルス＋Roland CM-32L）
¥88,800（税別）

※KAWAIの新製品は（KC-10）相当のものです。内容に変更のあった事を深くお詫びします。

SAURUS LUNCH MIDI

MENU
おどるポンポコリン
Truth
Alone Again
Venus
その他全10曲

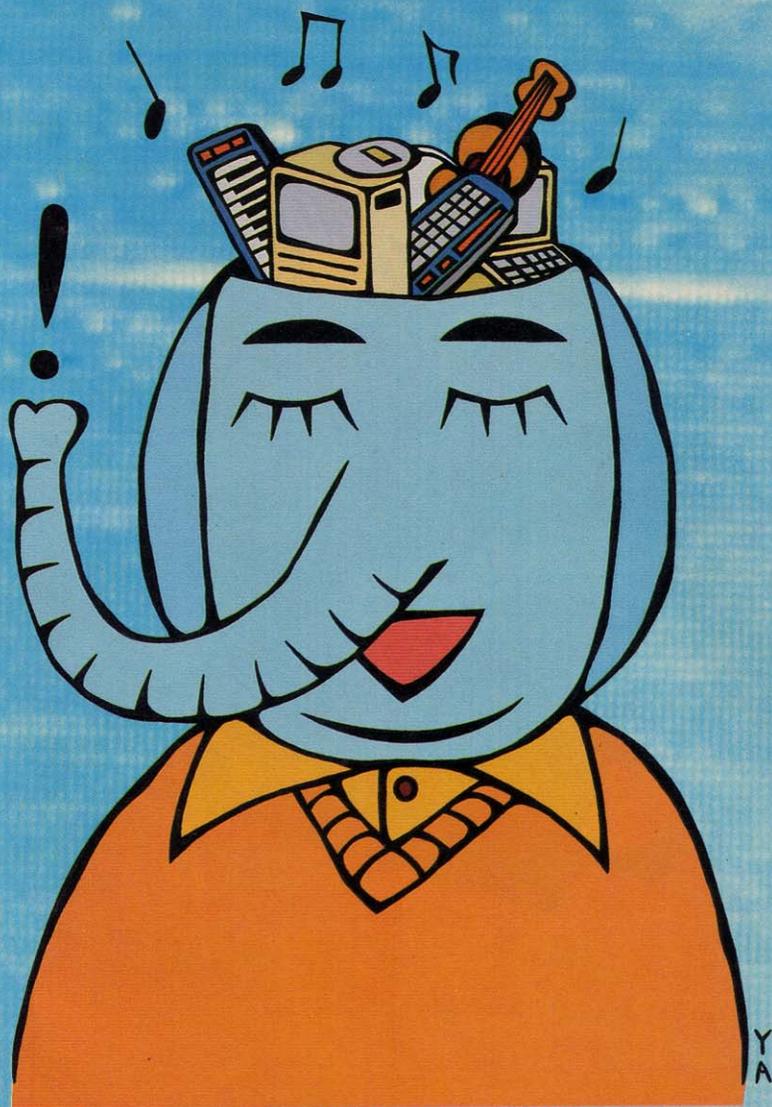
A-CASIO CSM-1用
C-Roland CM32L用
各¥3,400（税別）

このソフトは「MIDIサウルス」又は「MIDIRA」が必要です。「MIDIサウルス」「MIDIRA」等のBIT²のツールにて各種データを取り込み編集する事が可能です。

(株)ビッツー
(株)コデュー・コンピュータ
〒151 東京都渋谷区千駄ケ谷3-8-14
東宮パレス神宮401
TEL.03(3479)4558　FAX.03(3479)4117

通信販売のお知らせ
通販をご希望の方は、商品名、機種名、住所、電話番号を明記の上、現金書留で「㈱BIT²通販部」まで、お送りください。（送料は無料です。）

㈱BIT²スタッフ募集
職種を問わず、詳しくは☎03-3479-4558へ。
アルバイトもOK！

※このイベントの詳しい内容は、
本誌記事を見てね。

こんなの今までなかったね。

キミが主役のイベントです。

電遊フェスティバル

/23(火) 福岡(ベスト電器・福岡本店5F) ●7/30(火) 札幌(そうご電器・YES SAPPORO 5F) ●8/3(土)・4(日) 大阪(J&Pコスモランド)
8/6(火) 名古屋(栄電社・テクノ名古屋) ●8/19(月)・20(火) 東京(東京パーン) ●8/25(日) 広島(ダイイチパソコンCITY 4F)

すでに一部のユーザーの間でウワサになっている電遊フェスティバル。7月23日の福岡を皮切りに、いよいよ全国縦断に向けてスタートするよ。
内容も各種ソフトハウスのステージイベント、創作ゲーム・CGの体験コーナーほか盛りだくさんで、まる一日遊んでも遊びきれない。
注目すべきなのは、このイベント、企画から演出、展示ゲームやCGの作品エントリーまで、ほとんどがユーザーの自由な発想によるということ。
その影の仕掛け人となっているのが、パソコンネットの「ザ・リンクス」。ネット内に"電遊フェスティバルコーナー"を設けて、
イベント企画や、創作ゲーム・CGの開発プロジェクトなどを進行中なのだ。このイベントに作品を投稿したい人、
またこの機会にザ・リンクスに入会して、何か新しいコトを始めたいという人は、下記の要項で応募してほしい。

〈作品応募・入会申込み〉右下の資料請求券をハガキに貼って、住所、氏名、年齢、職業を明記の上、下記の住所まで送ってください。
〒604 京都市中京区烏丸通御池上ル ナショナルビル3F 日本テレネット(株) リンクス事業部 〈お問い合わせ〉0120-251-063

MSX-M
資料請求券

コピー禁止マーク
ソフトウェア著作権者はバックアップ以外の
コピーやレンタル・中古品販売など疑似
レンタルを認めません。
No Copy
このマークは
不法コピー
禁止マークです
ソフトウエア法的保護監視機構
えっ
ギョ!
あなたはオリジナルソフトを
持っていますか?
あなたの手にしているコピーソフトにも、オリジナルがあったはずです。著作権法では、オリジナル
を持っている場合に限ってバックアップを認めているだけです。もしコピー品が氾濫するような社
会になったら、高品質なソフトウェアを開発することさえむつかしくなってしまいます。ソフトウェア
の権利を守ることは、豊かなコンピュータ社会の夢を守ること。コンピュータソフトの正しい扱い
方について、ユーザーの皆さんから寄せられた質問に答えてみました。
ソフトウェア法的保護監視機構とは?　本機構は、コンピュータプログラムの著作権者の権利を保護するために、知的財産権の侵害行為の監視摘発を
行い、コンピュータプログラムの著作物の公正な利用の円滑化を図り、もってコンピュータ文化の発展に寄与することを目的とする団体です。
(•9月10日付けで、コンピュータソフトウェア著作権協会と名称が変わりました。)

ユーザーからのQ&A

パソコンソフトは高いから、レンタルで借りたいんだけど、レコードやビデオは良くて、パソコンソフトは、どうしてダメなの?

A. まず、パソコンソフトが高い理由についてですが、端的に言えば「莫大な開発費がかかる割に、市場規模が小さい」という事です。数千万円あるいは億という開発費をかけた製品でも、何万本と売れるソフトは、ごく稀なのです。また、ビデオ(映画)や、レコード(歌手)は、興業、コンサートと言ったものからも収入は得られますが、ソフトにはそういったものはありません。また、レンタル利用者の85%がコピーをしていると言う現状では、レンタルを認める訳にはいきません。

パソコンソフトを授業で使用するため生徒の数だけコピーしたのだが、なにか問題でもあるのかね?

A. 著作権法違反になってしまいます。たしかに35条では例外として教育機関での複製を認めてはいるのですが著作権者の利益を不当に害さない場合としています。ソフトウェアの場合複製の認められる事はほとんどないでしょう。

私は会社で仕事にレンタルしたソフトをコピーして使ってるんですけど、友達に法律違反だっていわれたんですけど…。

A. お友達は正しい事をおっしゃっています。法律では私的使用のための複製は認めていますが、仕事に使う場合は該当しません。ちなみに著作権法違反は3年以下の懲役または100万円以下の罰金という処罰を受けます。

ソフトの中身は買うまでわからない。粗悪なものを買わされない為にもレンタルは必要だと思うのですが…。

A. そういった論理が、レンタルの大義名分となっているようですが、先にも述べたように、善意のユーザーは少ないのです。また、ソフトハウス側もそういった声のあることは承知していて、新商品発売にあたっては、店頭デモや資料等も多く用意しています。また試供品を配布しているところも増えてきました。

私達、会員会社のソフトウェアは、いかなる個人、団体、法人に対しても、レンタルの許諾はしておりません。バックアップ以外のコピーは違法です。

《会員会社一覧》

㈱アートディンク
㈲アーマット
㈱アシスト
㈱アスキー
㈲アルシスソフトウェア
イマジニア㈱
㈱イメージテクノロジー研究所
㈱インターコム
インテリジェント・システム・ジャパン㈱
㈱ヴァル研究所
㈱ウィンキーソフト
㈱エー・アイ・システムプロダクト
エー・アイ・ソフト㈱
㈱エー・エスー・ピー
㈲エーシーオー
㈱エスシーアール
㈱エス・ピー・エス
エデュカ㈱
㈱エニックス
FA・システムエンジニアリング㈱
㈱エム・エー・シー
㈱エルゴソフト
㈱オービックビジネスコンサルタント
㈱大塚システム研究所
㈱音研
カナン精機㈱
亀島産業㈱
㈱管理工学研究所
㈱キャリーラボ
クエイザーソフト㈱
㈱クエスト
㈱クリエイトトーワ
株クレオ
㈲呉ソフトウェア工房
グレイト㈱
㈱ケーエスピー
㈱ケーピーエス
ケンテックス㈱
㈱ゲームアーツ
㈱コーパス
㈱光栄
㈱工画堂スタジオ
㈱構造システム
㈱神津システム設計事務所
コナミ工業㈱
㈲コマキシステム研究所
㈱コンパイル
㈱サムシンググッド
㈱ザイン・ソフト
㈱シーアンドシー
㈱シー・エス・ケイ
シエラオンラインジャパン㈱
システムサイト
㈱システムサコム
㈱システムセンター
㈱システムソフト
㈱システムハウスミルキーウェイ
㈱シャノアール
㈱新学社
㈱新企画社
㈲シンキング・ラビット
㈲ジー・エー・エム
㈱ジェプロ
㈱ジャスト
㈱ジャストシステム
㈱数研塾ネットワークシステム
㈱スキャップトラスト
㈲スタジオパンサー
㈱ステラシステム
ストラットフォードコンピューターセンター㈱
㈱ズーム
㈱セガ・エンタープライゼス
㈱ソフトウイング
㈱ソフトウェアジャパン
創歩人コミュニケーションズ㈱
ソフトスタジオWING
ソフトバンク㈱
㈱ソフトフロ
ソフト屋しゃんばら
㈱ソリマチ情報センター
大学生協東北事業連合
㈱ダイナウェア
ダイナミック企画㈱
ダットジャパン㈱
㈱ツァイト
㈱ティーアンドイーソフト
㈱テクノソフト
テックソフトアンドサービス㈱
デービーソフト㈱
㈱ディアイエス
デザインオートメーション㈱
㈱デジタル・リサーチ・ジャパン
㈱電波新聞社
㈱東京コンピューターシステム
徳間書店インターメディア㈱
日本アシュトン・テイト㈱
日本エス・イー㈱
㈱日本科学技術研修所
日本化薬㈱
日本クリエイト㈱
日本コンピュータシステム㈱
㈱日本テレネット
日本デクスタ㈱
日本ナレッジ・ボックス㈱
日本ファルコム㈱
日本マイコン販売㈱
日本ワードパーフェクト
㈲ハウテック
㈱ハドソン
㈱ハル研究所
㈱バックス
㈱パーシモン
パーソナルメディア㈱
パル教育システム㈲
ヒーズ・ジャパン㈱
㈱日立ハイソフト
㈲ビービーエス
ビクター音楽産業㈱
㈱ビッツー
ピー・シー・エー㈱
㈱ファミリーソフト
㈲風雅システム
㈱フェイザーインターナショナル
富士ソフトウエア㈱
㈱富士通ビー・エス・シー
ブラザー工業㈱タケル事務局
㈱ブレイングレイ
㈱ブロダーバンドジャパン
プログラム企画サービス㈱
㈱ボーランドジャパン
㈱ポニーキャニオン
マイクロウェア・システムズ㈱
㈱マイクロキャビン
マイクロソフト㈱
㈱マイクロソフトウェア・アソシエイツ
㈱マイクロネット
マイクロプローズジャパン㈱
マスターネット㈱
㈱まつもと
メガソフト㈱
㈱メタテクノ
㈱モーリン
㈱ラウンドシステム研究所
㈱ランドコンピュータ
㈱リード・レックス
㈱リギーコーポレーション
㈱リットーミュージック
㈱リバーヒルソフト
ロータス㈱
ロゴジャパン㈱

顧問弁護士　森本紘章
〈91. .20現在〉

2月20日現在、151社にも及ぶソフトハウスに加盟していただいております。

ソフトウェアのレンタル、あるいは不正コピーを見たり、聞いたりしたら右記まで情報をお寄せください。

ソフトウェア法的保護監視機構事務局
著作権HOTLINE担当　久保田
TEL 03(3839)8783(代表)

コンピュータソフトウェア著作権協会
ソフトウェア法的保護監視機構
〒101 東京都千代田区外神田6-3-8外神田田島ビル4F

◉会員会社一覧◉

㈱アートディンク
㈲アーマット
㈱アシスト
㈱アスキー
㈲アルシスソフトウェア
イマジニア㈱
㈱イメージテクノロジー研究所
㈱インターコム
インテリジェント・システムズ・ジャパン㈱
㈱ヴァル研究所
㈱ウィンキーソフト
㈱エー・アイ・システムプロダクト
エー・アイ・ソフト㈱
㈱エー・エス・ピー
㈲エーシーオー
エグザクト
㈱エスシーアール
㈱エス・ピー・エス
エデュカ㈱
㈱エニックス
FA・システムエンジニアリング㈱
㈱エム・エー・シー
㈱エルゴソフト
㈱オービックビジネスコンサルタント
㈱大塚システム研究所
㈱音研
カナン精機㈱
亀島産業㈱
㈱管理工学研究所
㈱キャリーラボ
クエイザーソフト㈱
㈱クエスト
㈱クリエイトトーワ
㈱クレオ
㈲呉ソフトウェア工房
グレイト㈱
㈱ケーエスビー
㈱ケーピーエス
ケンテックス㈱
㈱ゲームアーツ
㈱コーパス
㈱光栄
㈱工画堂スタジオ
㈱構造システム
㈱神津システム設計事務所
コナミ工業㈱
㈲コマキシステム研究所
㈱コンパイル
㈱サムシンググッド
㈱ザイン・ソフト
㈱シーアンドシー
㈱シー・エス・ケイ
シエラオンラインジャパン㈱
システムサイト
㈱システムサコム
㈱システムセンター
㈱システムソフト
㈱システムハウスミルキーウェイ
㈱シャノアール
㈱新学社
㈱新企画社
㈲シンキング・ラビット
㈲ジー・エー・エム
㈱ジェプロ
㈱ジャスト
㈱ジャストシステム
㈱数研塾ネットワークシステム
㈱スキャップトラスト
㈲スタジオパンサー
㈱ステラシステム
ストラットフォードコンピューターセンター㈱
㈱ズーム
㈱セガ・エンタープライゼス
㈱ソフトウイング
㈱ソフトウエアジャパン
創歩人コミュニケーションズ㈱
ソフトスタジオWING
ソフトバンク㈱
㈱ソフトプロ
ソフト屋しゃんばら
㈱ソリマチ情報センター
㈱タケル
大学生協東北事業連合
㈱ダイナウェア
ダイナミック企画㈱
ダットジャパン㈱
㈱ツァイト
㈱ティーアンドイーソフト
㈱テクノソフト
テックソフトアンドサービス㈱
デービーソフト㈱
㈱ディアイエス
デザインオートメーション㈱
㈱デジタル・リサーチ・ジャパン
㈱電波新聞社
㈱東京コンピューターシステム
徳間書店インターメディア㈱
アシュトン・テイト㈱
日本エス・イー㈱
㈱日本科学技術研修所
日本化薬㈱
日本クリエイト㈱
日本コンピュータシステム㈱
㈱日本テレネット
日本デクスタ㈱
日本ナレッジ・ボックス㈱
日本ファルコム㈱
日本マイコン販売㈱
日本ワードパーフェクト
㈲ハウテック
㈱ハドソン
㈱ハル研究所
㈱バックス
㈱パーシモン
パーソナルメディア㈱
パル教育システム㈲
ヒーズ・ジャパン㈱
㈱日立ハイソフト
㈲ビーピーエス
ビクター音楽産業㈱
㈱ビッツー
ピー・シー・エー㈱
㈱ファミリーソフト
㈲風雅システム
㈱フェイザーインターナショナル
富士ソフトウエア㈱
㈱富士通ビー・エス・シー
ブラザー工業㈱タケル事務所
㈱ブレイングレイ
㈱ブロダーバンドジャパン
プログラム企画サービス㈱
㈱ボーランドジャパン
㈱ポニーキャニオン
マイクロウェア・システムズ㈱
㈱マイクロキャビン
マイクロソフト㈱
㈱マイクロソフトウェア・アソシエイツ
㈱マイクロネット
マイクロプローズジャパン㈱
マスターネット㈱
㈱まつもと
緑電子㈱
ミリオンエンタープライズ㈱
メガソフト㈱
㈱メタテクノ
㈱モーリン
㈱ラウンドシステム研究所
㈱ランドコンピュータ
㈱リード・レックス
㈱リギーコーポレーション
㈱リットーミュージック
㈱リバーヒルソフト
ロータス㈱
ロゴジャパン㈱

顧問弁護士　森本紘章
<91.3.20現在>

3月20日現在、155社にも及ぶソフトハウスに加盟していただいております。

ASCII

MSX MSXView専用のグラフ機能付き表計算ソフトウェアViewCALC［ビュウ・カルク］

MSX ViewCALC

近日発売予定

MSX turbo R専用

MSX turbo R

価格14,800円（送料1,000円）

ViewCALCは、MSXView上で動作するグラフ作成機能付きの表計算ソフトウェアです。売上レポートの作成、アンケートの集計はもちろん、家計簿や住宅ローンのシミュレーションなど、幅広い用途に利用できます。

（株式会社HAL研究所の「GCALC」とデータの互換性があります。）

■特長：●最大で横64×縦128の表を作成可能（理論値）。●グラフ自動作成機能により、ワークシートのデータを範囲指定するだけで、棒グラフ・円グラフ・折れ線グラフの3種類の中から選択しグラフが作成可能。●数値演算、論理演算はもちろん、53種類の関数（sum、max、modなど）もサポート。また、これらを組み合わせて独自のユーザ関数を作成することも可能。

■対応機種：MSX turbo R専用

■パッケージ内容：ViewCALCシステムディスク(3.5-2DD)／マニュアル一式

＊本パッケージには、「MSXView」が含まれておりません。ViewCALCをご使用になるには、「MSXView」が必要です。

＊「MSXView」、「ViewCALC」をご使用になる時、別売の「MSX増設RAMカートリッジ」を利用すると、RAMディスクに各プログラムを移し、フロッピーディスクをデータ保存用に使うことができます。

MSX シミュレーション

ビジネスユースに、ホームパーソナルユースに
MSX View専用のグラフ機能付き表計算ソフトウェア
「ViewCALC」新登場。
売上表、あらゆる集計。また各種表計算で、
グラフ機能をフルに活用した
シミュレーションも可能です。

あると便利

MSXのメインRAMを増設するためのMSX増設RAMカートリッジ(MEM-768)

MSX増設RAMカートリッジ

価格 30,000円（送料1,000円）

MSX増設RAMカートリッジ(MEM-768)は、MSXのメインRAMを増設するためのカートリッジです。日本語MSX-DOS2と併せて使うことにより、RAMディスクの容量を増やすことができます。

■特長：●768KバイトのRAMを搭載／例えば、MSXViewの実行ディスクの内容をRAMディスクに移すことができるので、MSXViewの操作がたいへんスムースになります。●MMS(MSX Memory Mapper System)仕様に準拠／日本語MSX-DOS2のマッパーサポートルーチンにより、ユーザープログラムから増設したRAMにアクセスすることが可能です。●各種ユーティリティプログラムが付属。

■対応機種：MSX2、MSX2+、MSX turbo R

■パッケージ内容：MEM-768カートリッジ、ユーティリティディスク、マニュアル

＊注意：MSX2、MSX2+で、本カートリッジをご使用になる場合には、日本語MSX-DOS2が必要です。(MSX turbo Rでは、本カートリッジだけで、ご使用になれます。) またMEM-768のRAMディスクに保存した内容は、リセットしたり、MSX本体の電源を切ると消えます。

MSXturbo R専用グラフィカルユーザーインターフェイス
MSXView［エムエスエックス・ビュウ］

好評発売中

MSXView

MSX turbo R専用

価格 9,800円（送料1,000円）

マウスを使ってアイコンウィンドウを随時選択し、MSX turbo Rの処理スピードの速さを活かした、本格的なグラフィカルユーザーインターフェイス《GUI》を提供する「MSXView」。テキストエディタ、グラフィックツール、プレゼンテーションツールなどのプログラムが付属。MSXにGUIの思想と主張を与える、必須ソフトです。

■特長：●マウスによる簡単操作が自慢／マウスでのアイコン操作で、ファイルの複写や削除などが可能。●ユーザーインターフェイス／「MSXView」対応ソフトなら使用方法はすべて統一。異なるソフトウェアの操作方法を覚えるのが簡単です。●専用アプリケーションソフト付属／ViewTED、ViewDRAW、ViewPAINT、PageBOOK

■対応機種：MSX turbo R専用

■パッケージ内容：システムディスク(3.5-2DD)OverVIEWディスク(3.5-2DD)専用漢字ROMカートリッジ／マニュアル一式

turbo R対応も加えて、多彩なバリエーション

高速・高機能通信ソフトMSX-TERM［エムエスエックス・ターム］

MSX-TERM

価格 12,800円
（送料1,000円）

MSX-TERMは、各種パソコン通信へアクセスするための高機能通信ソフトウェアです。オートログイン、エディタ、バックスクロール機能など使いやすさを重視し、高速化の要求にも応えています。

■特長：●インタレースによる漢字40文字×24行表示。●エディタ機能／通信中にテキストファイルの編集作業を行ったり、バックスクロールバッファからのカット&ペーストが可能。●バックスクロール機能。●自動運転に便利なマクロ実行機能／MSX-TERM言語により、オートダイアル、オートログイン、自動運転が可能。●プロトコル通信／XMODEMに加え、アスキーネット専用のデータ転送プロトコルTransIt2をサポート。●MSX-JE対応。
■対応機種：MSX2、MSX2+、MSX turbo R
■対応OS：MSX-DOS1、日本語MSX-DOS2
■メディア：3.5-1DD (2DDのディスク装置でも読み書き可能)
＊パソコン通信をする場合には、MSX本体の他にMSX専用のモデムカートリッジ、もしくはRS-232Cカートリッジとモデムが必要です。

RS-232C方式のコミュニケーションインターフェイスMSX-SERIAL232［エムエスエックス・シリアル232］

MSX-SERIAL232

価格 20,000円
（税込み・送料サービス）

MSX-SERIAL232は、DMAコントローラとバッファRAMを搭載することにより、9600bpsでのデータ伝送*を可能にしたRS-232Cインターフェイスカートリッジです。

（＊フロッピーディスクに、XON/XOFFによるフロー制御でダウンロードする場合）

■特長：●MSX標準のRS-232Cと同様の非同期通信方式を採用。●DMAコントローラとバッファRAMを搭載することにより、9600bpsでのデータ転送が可能。●MSX標準のRS-232CインターフェイスとBASICおよびBIOSの互換性がある。●BASICとBIOSの技術資料を添付。●MSX標準のRS-232Cとあわせてシステム全体で同時に4台まで接続可能。●通信ソフト「MSX-TERM」がそのまま利用できます。●RS-232C規格のDSUB25ピンコネクタ採用。
■対応機種：MSX、MSX2、MSX2+、MSX turbo R
■パッケージ内容：MSX-SERIAL232カートリッジ、マニュアル一式
＊注意：ケーブルは付属していません。
▲「MSX-SERIAL232」は、通信販売のみで取り扱っております。ご購入の申し込み・お問い合わせは、(株)アスキー直販部(電話 03-3486-7114)までお願いいたします。

高速で大容量のメディア(HD)をサポートMSX HD Interface［エムエスエックス・ハードディスクインターフェイス］

MSX HD Interface

価格 30,000円
（送料サービス）

ハードディスクの利用を可能にするMSX HD Interface。パソコン通信の記録やPDS(パブリック・ドメイン・ソフトウェア)を大量に保存しておくのに便利です。MSX2、MSX2+、MSX turbo R対応。

■対応機種：国内製品8社24機種のハードディスク(20MB, 40MB)で動作しますので、お問い合わせください。
▲「HD Interface」は、通信販売のみで取り扱っております。
ご購入の申し込み・お問い合わせは、(株)アスキー直販部(電話 03-3486-7114)までお願いいたします。

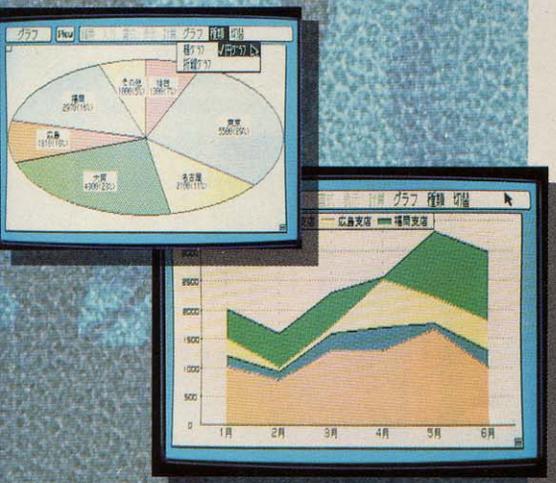
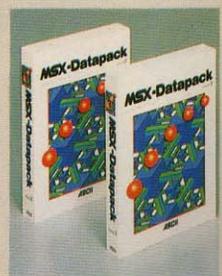
MSX、MSX2、MSX2+のスペックシートMSX-Datapack［エムエスエックス・データパック］

MSX-Datapack

価格 12,000円
（送料1,000円）

MSX、MSX2、MSX2+の機能を可能な限り、ハードとソフトの両面から統一的に解説した、MSXのバイブルです。MSXのほぼ全仕様とサンプルプログラムをパッケージにした、MSXユーザー・プログラマ必携のパッケージです。

■内容：●マニュアル編…ハードウェア仕様／システムソフトウェア／MSX-DOS／VDP／スロット／標準的な周辺装置へのアクセスなど　●ソフトウェア編…拡張BASICコマンドの作成法／漢字ROMアクセスの方法／VDPのアクセス／VSYNC割り込みなど
■対応機種：MSX、MSX2、MSX2+　■対応OS：MSX-DOS1
■メディア：3.5-2DD
▲「MSX-Datapack」は全国有名パソコンショップでお求めください。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー 営業本部 電話 東京 (03)3486-8080 大阪 (06)348-0018 株式会社アスキー

ログイン
ブックス

Wizardry
ウィザードリィ

真ウィザードリィRPG 基本システム

7/11発売

安田均監修
佐脇洋平とグループＳＮＥ／作
定価 2,000円（税込み）

好評のウィザードリィRPGがさらに進化した。それが真ウィザードリィRPGなのだ。魔法が、戦闘が、さらにキャラクターのパラメーターまでもが新しくなった。これぞまさにアドバンスト。これこそが真のウィザードリィRPGなのだ！　期待してもらっていいぞ。

トレボー戦役
<キャンペーン>

エセルナート全域にわたり展開するキャンペーンシナリオ集。マスタースクリーン付き。
安田均とグループＳＮＥ制作
定価 5,800円（税別）

ウィザードリィ生誕10周年記念
ウィザードリィマガジン

ウィザードリィ マニアのためのマニアによる雑誌。

MSXマガジン特別編集
定価 1,000円（税込み）

テーブルトークゲームシステム
安田均とグループＳＮＥ制作

ウィザードリィロールプレイングゲーム
基本セット

ウィザードリィRPGはこれが基本！シナリオ3本付き。

定価 5,200円（税別）

サプリメント01
ダロスの盾

コンピューター版「ワードナの帰還」シナリオ付き！

定価 3,000円（税別）

サプリメント02
ノームの黄金を求めて

コンピューター版「リルガミンの遺産」シナリオ付き！

定価 3,000円（税別）

サプリメント03
ガザル＝ボダの紅い疾風

コンピューター版「ダイヤモンドの騎士」シナリオ付き！

定価 3,000円（税別）

ウィザードリィカードゲーム
佐脇洋平とグループＳＮＥ／作

ウィズ・ボール

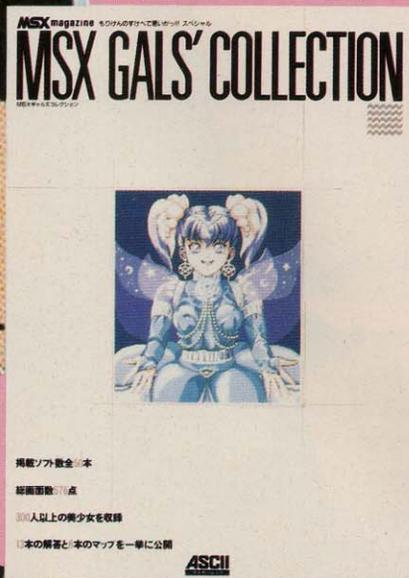
剛鉄の球を投げ、剛鉄のバットで打つ、ファンタジー野球ゲームだ。
定価 2,500円（税別）

ウィズ・ボール
拡張キット

「ウィズボール」の追加カード集。前作がなければ単独では遊べません。
定価 2,500円（税別）

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル TEL 03-3486-7119
商品の問い合わせは、03-3486-5137まで

株式会社 ビジネス・アスキー

ASCII
MSXギャルズコレクション
MSX GALS' COLLECTION
MSXマガジンの人気連載
「もりけんの
すけべで悪いかっ!!」が
ついに一冊の本になった!
MSX GALS' COLLECTION
ASCII
定価1500円(税込み)
アスキームック
すべてのページを
もりけんが書き下ろした、
MSXの美少女ソフトの
集大成!
掲載ソフト数全50本
総画面数576点
300人以上の美少女を収録
13本のゲームの解答と6本のマップを一挙に公開
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー 書籍営業部 電話 東京(03)3486-1977
株式会社アスキー

信長の野望 武将風雲録

（題字　黒須翠峰）

『信長の野望』の大特集でござる！

あっぱれ

　えー、戦国乱世。男たちが覇を唱え、激しくぶつかっていた時代。いいねぇ。そこには知略、謀略、裏切り、そして熱い友情が芽生えたりしまして、またやたらと男臭かったわけですな。ムンムンと熱気ほとばしる暑苦しいくらいの男臭さ。いいじゃないですか。まぁ女のあの妖しい香りも捨てがたいんですけど（過去に苦い経験アリ）。時代は今、〝戦国〟なんですな！

　そう、キーワードは男。そりゃ、自分の部屋に籠もって、コソコソとエッチゲームに明け暮れる日々もいいです。欲望に身をまかせ、体が欲するままに行動するのもタマには悪くありません。でもね、歴史の書をひもときながら、信長の野望をプレーし、戦国武将の夢やロマンを追いかけるような、そんな日々があってもいいでしょ。

　と、いうワケでして今、MSXでは光栄のシミュレーションゲーム『信長の野望　武将風雲録』が売れているんです。これを特集しないで、なんとするか！

●イラスト/望月　明

基礎戦略編

鳴かぬなら、
鳴かせてみようホトトギス

このゲームはさまざまな戦術が存在する。天下統一の偉業を遂げるには、それらを臨機応変に使い分けねばならない。まずは戦国の軍神、上杉謙信を使って基礎戦術をレクチャーしよう。

4国 越後 上杉謙信の場合

内政・軍事

上杉謙信の治める越後は石高、商業が高く、兵数も申し分ない。加えて家臣にも優秀な者が多く、内政、技術値なども発展しやすいだろう。これだけ好条件が揃っていれば、ビギナーが適当にコマンドを出しても、そのうち何とかなってしまうはず。上杉は速攻戦略だろうが持久戦略だろうが、問題なくこなしてくれるからだ。もし、このゲームを購入したばかりの初心者ちゃんだったら、とりあえず内政（とりわけ開墾）を重点的に行なうといい。米さえあれば金や兵は後からついてくるものだ。

また、これはゲームの基本である富国強兵政策を体で掴む、という意味もある。石高や商業をどの程度伸ばせば、どれだけの兵数を養えるかを、覚えていけるだろう。

もちろん、この上杉謙信のように最初から国力、兵力が揃った国はそうそうない。担当する大名によっても違うのだが、たとえば、飛騨の姉小路や伊予の河野のような貧乏大名なら、いきなり米を売って兵を雇い急場しのぎという変則的な政策も必要だ。大事なのはいかに自分の置かれた状況を把握するか、であるわけだな。

合　戦

内政が充実し、兵数も多くなってきたらいよいよ合戦を仕掛ける。上杉くらいの大名になれば、まず他国から攻められることはないので、敵を吟味している時間はタップリある。まぁしいていえば信濃の武田が脅威ではあるが、それでも武田から出向いてくることはまずない。ここで、どこの国に攻め込むかは、プレーヤーの戦略センスが問われるところだ。やはり東北を生産国にするために、陸前の蘆名や、出羽の最上あたりが狙い目ではないだろうか。

政治67
戦闘100
教養80
魅力91
野望15

史実でも信長に〝合戦には強いが領地形成がヘタだ〟とバカにされていた謙信。やっぱり政治力がもう少しほしかった。しかしその天才的な戦闘センスには、小手先の技など無用のようだ。

さて、兵数が200以上になったら、ためしに蘆名を攻めてみよう。上杉謙信の騎馬隊100だけでいい。たとえ総合的な兵数では劣っていても、上杉謙信の鬼のような強さには、そんなモノはカンケーない！

政治79
戦闘53
教養73
魅力70
野望55

上杉家の内政は
この直江景綱にすべて
おまかせくだされ

直江景綱は上杉謙信の側近として内政、外交を任されていた人物。また、宇佐見定満は内政、戦闘と何でもこなす。

政治31
戦闘85
教養31
魅力59
野望52

この柿崎景家も上杉謙信の側近として活躍した。史実と同じように上杉家を裏切らなければいいのだが……。

全軍突撃ィ！
越後兵の強さを
思い知らせてくれるわ！

戦国武将、勇猛伝説！

ゲームでは戦闘力として、各武将の合戦での器量が設定されている。その戦闘力がゲーム中一番高く設定されている上杉謙信。彼は、史実ではどう戦ったのだろうか。

謙信の天才ぶりは、青年のころから発揮されていたようだ。それは謙信が17才、長尾景政が攻め込んできたときのこと。これを反撃、撃退した謙信は、敗走する長尾軍勢を追って米山の麓まで来た。すると、「眠くてたまらん。ここで寝るぞ」と言い、道端の小屋で寝てしまったのだ。

呆れた家来が起こそうとしたが、謙信は叩いてもゆすっても目をさまさない。仕方なく、そのまま麓で全軍休憩ということになった。謙信、眠ること数十分……。敵がちょうど米山の頂上についたころだろうか、謙信はあくびをしながら小屋から出ると、「攻撃、かかれ！」と命令を下だした。

なんと、追いついたのがちょうど敵が下だりかかっていた最中。坂道を下だっているところに背後から攻撃され、さしもの長尾軍勢も反撃すらままならず大敗北を喫してしまう。

もし、謙信が眠らずそのまま敵を追っていれば、坂の上から攻撃され、敗北していたかもしれない。そのとき家臣の宇佐見は、若い謙信に軍神を見たという。

速攻戦略編

鳴かぬなら
殺してしまえ ホトトギス

攻撃は最大の防御なり。自分の弱点をつかれる前に、攻めて攻めて攻めまくる！ 内政がどうの、石高がこうのと言ってるヒマなく、徹底的に叩き潰すのだ。反撃のヒマを与えるなよ。

24国 尾張 織田信長の場合

内政・軍事

この速攻戦略は、攻め込むタイミングや疲弊した軍隊の回復方法などが、ビギナーにはちょっと難しい。ゲームにまだ慣れていない人は、前ページの基礎戦略で腕を磨いておくといいだろう。

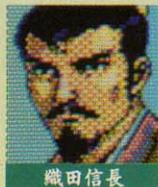
さて、この速攻戦略のポリシーは、とにもかくにも攻撃あるのみ。敵が戦力を整える前に、疾風のごとく攻め込み、領地を奪う。なかば奇襲のような戦略である。

この戦略では国の内政はほとんど考えなくていい。ゲームがスタートしたら、開墾や投資など国造りはしないで、可能な限り兵糧を売って兵を雇う。そして訓練と兵施しをしたら合戦だ！

この戦略の問題点は、優秀な部下(大名)がいる、大量の鉄砲がある、隣国が弱い、のいずれかがクリアーされていないと、失敗する確率が高い。しかし、成功すれば、敵が地固めする前に領土拡大が可能なわけで、見返りもおいしいのだ。また、飛騨の姉小路や伊予の河野など、自国が貧乏な大名は、ちまちまと内政に励んでもたかが知れている。この作戦で、貧乏な国を捨て、豊かな国を〝乗っ取る〟ことをオススメする。

合　戦

シナリオ1、スタートしてすぐ、織田信長は全軍を上げて伊勢の北畠具教へ攻め込むべし。うちわけは、信長が65の鉄砲隊に、柴田勝家の騎馬隊15。敵は侮って野戦を仕掛けてくるだろうから、信長は一気に本陣へ攻め込め。柴田は兵糧の見張りで十分だ。地形効果と天候をうまく使えば、7日以内にケリがつく。伊勢を領地にしたら、すぐに米100を売り、兵を雇えるだけ雇う。その増強させた兵を80ばかり尾張に送り、守備を固めたのち、三好と同盟を組め。

そして、返すやいばで紀伊の鈴木佐大夫を侵攻する。伊勢の残存鉄砲数にもよるが、50ほど鉄砲隊がいれば勝てる。鈴木は兵数が少なく、鉄砲を分散してくるからだ。この間約15分！ まさに速攻。

政治95
戦闘87
教養81
魅力97
野望100

すべての数値が合格点以上の超優秀大名、それが織田信長だ。戦に政治に、何でもござれ。ちなみに野望の数値は全武将中トップの100。史実ではその野望の高さゆえ敵も多かったのだが。

政治98
戦闘71
教養62
魅力92
野望78

信長を担当するなら、内政はこの秀吉で決まりだ。一介の足軽から叩き上げただけあって、教養以外は問題ナシ！

殿、この猿めに
おまかせくだされ。
なんなりとご用命を！

政治51
戦闘87
教養51
魅力67
野望64

瓶割り柴田見参！
信長公の天下統一を阻
むものには容赦なし！

長光寺城では400の小勢で六角軍4000を撃ち破った豪傑。その際、残り少ない水瓶を割り士気をあおったという。

壮絶！種子島の威力

当時の人間は鉄砲のことをこう記している。種子島。長さは2～3尺(約60～90センチ)。あまりに重い鉄の棒で、その空洞のなかに妙薬をいれ、鉛の玉を込めて前方に身がまえ火をつける。すると雷光のごとき光と落雷に似た爆音とともに、的が瞬時にはじけとぶのだ。

この種子島銃は1543年、ポルトガル船が種子島の門倉崎に漂着したとき、種子島時堯という大名がポルトガル人より購入したのが始まりであった。時堯は鉄砲に惚れ込み、自国でも生産ができるように、鍛冶屋に鉄砲の内部解析をさせている。

当時、日本の弓矢は射程距離約50メートル。しかしこの種子島銃は射程100メートル近くあり、殺傷力も強かった。この評判はまたたく間に広まり、約10年後には全国各地で生産されるほどになったのだ。

しかし欠点もあった。雨では使えず、そのうえやたらと重い。発射回数も少ないので、野戦の攻撃兵器としては、あまり役にたたなかった。事実、まず鉄砲で敵の騎馬隊に集中砲火をあびせ、敵の混乱に乗じてこちらの足軽隊が突撃、というのが当時の一般的な戦法だった。野戦での鉄砲は、敵のでばなをくじく程度の武器でしかなかったのだ。

しかし、信長は違っていた。信長は、鉄砲の最大の弱点、その発射回数に目をつけたのだ。そして、ついに武田との戦いでその弱点を克服してみせる。それが周知のとおり、織田の3段撃ちなのだ。鉄砲の集中運用によって、絶え間なく射撃し、武田の騎馬軍団に壊滅的打撃を与えた、あの長篠の戦いである。信長は、中世のこの時代にして近代戦のなんたるかを心得ていたのではないだろうか。

持久戦略編

鳴かぬなら
鳴くまで待とう ホトトギス

チャンスはいつかやってくる。そのときまでじっと待ち、耐え、忍びましょう。忍耐こそ美徳。我慢こそ勝利なのです。人が何と言おうと、つねに我が道をゆく。そんなアナタの戦略です。

1国 陸奥 伊達晴宗の場合

内政・軍事

この持久戦略は、前ページの速攻戦略とはまったく逆の戦術。こちらのほうが簡単なのでビギナーはこの戦い方から入ってもいい。

戦術はズバリ、内政と軍備にひたすら力をいれろ！ だけだ。ちょっとずつ、しかし確実に石高を上げ、商業を増やし、兵隊を雇う。十分に地固めができたところで、のんびりと動き出す。まさしく動かざること、山のごとし。大物は、落ち着いて構えていればいい。

この戦術のいいところは、担当する大名がだれとか、貧乏な国がどうとか、そんなことは一切関係ないことだろう。しょせん、時間がたてばみな同じ。人間さまがコンピューターに負けることなんてなーい！ と、これくらいの意気は欲しいぞ。とはいえ、意気だけでは勝てないのも事実なので、とりあえず隣国の状態はマメにチェックしておくこと。

この伊達のようにCクラスからBクラスの大名だったら、最初の5年から10年は内政に専念していればいい。ゲーム後半はどの国も石高や商業などが高く、兵糧をしこたまため込んでいるので、これを資金に次の国を奪え！

合戦

この持久戦略にはひとつ、重大な欠点がある。それは、合戦を仕掛けるのがゲーム後半なので、どの大名も戦力が充実しすぎている、ということだ。つまり兵数が多く、鉄砲を大量に所持している。これはひとたび籠城されたら攻略には メチャメチャ時間を要する。

また、この戦略は上杉や武田、島津などAクラスの大名にとっては、不利な状況を作っているだけにすぎない。最初から飛ばせる大名には、わざわざ敵にチャンスを与えるこの戦略は進められない。

政治69
戦闘60
教養69
魅力79
野望68

伊達氏第15第当主。能力値はどれもまあまあ。史実では、巧みな外交戦略(政略結婚など)で活躍した人物だけあって、魅力値が高い。いわば魅力的な東北の親父、といったところか。

いわば東北の貧しい土地で頑張る伊達家向きな戦略なのだ。気の長い人はためしてみよう。

なんじゃ！ こりゃ！

⬅どんな国も、ゲーム後半はこんなに鉄砲を所持する。

政治77
戦闘76
教養74
魅力72
野望69

伊達さま、
今までよくぞ辛抱して
くださいました！

伊達家の重臣として活躍。ゲーム中盤以降に登場する。人材面で貧弱な伊達は、思わず"待っててよかった"な人物。

政治86
戦闘84
教養80
魅力85
野望93

幼いとき右目を失明。奥羽を征服すると独眼竜と恐れられた。正宗がもう少し早く登場していれば、歴史は……。

今こそ反撃のときぞ！
臆するな！
我に続けェ！

戦国時代の忍者

忍者は当時、乱波や間諜(スパイ)などと呼ばれ、合戦前の情報収集や根回しなどに使われていた。

⬆編集部の忍者を雇う。仕事は情報収集。他誌の機密調査だ。あとジュース。

そしてあの有名な桶狭間の戦いでも、忍者は活躍していたのだ。今川軍は約二万五千の大軍を率いて尾張へ攻め込んでくる。対する織田が集められる兵はせいぜい四千がやっと。これでまともに戦えば、万にひとつの勝利もありえない。そこで織田信長は、まず今川勢の情報を徹底的に集めた。信長から直接命令を受けた乱波が、刻々と今川勢の様子を知らせにくる。敵が領内に入った場合の進路、大将が率いる部隊の位置……。

また、情報収集のほかにも、手のこんだ謀略もやっている。織田の前線基地である丸根、鷲津の砦を苦もなく落とした今川は、意気揚々と進軍してくる。そこで百姓に化けた乱波が、今川義元が通る道筋に献上物を積み上げ、地に這いつくばって待ち受けたのだ。慢心の義元は疑いもせずその献上物を受け入れた。乱波はもみ手をしながら言う。「大高まで十五町、まっすぐ参られますと立ち木もなく暑うございます。この狭間の道を通りますれば立ち木多く暑さも凌ぎやすうございます」。

今川勢は罠にはまった。桶狭間の窪地に追い込まれたとも知らず、今川本隊は木陰に入って昼食を取り始めたのだ。このとき、すでに信長が桶狭間を見おろす太小ヶ根の高地に忍び寄っているとも知らずに……。

⬇ちなみに編集部で忍者を雇う場合、相場は金1,00(約100円)である。高いか。

信長の野望 武将風雲録

織田信長没後419周年記念特別企画

激突 戦国サバイバル

マグロはシュンとなる

『信長の野望 武将風雲録』の８人プレーをＭマガ編集部でやってみる……〝シミュレーションゲームを大人数でプレーするおもしろさを紹介する〞という理由でこんな企画が始まったんだけど、ホンネは〝ただみんなで遊びたいだけ〞なのだ。ははは。でもこの記事を読めば、きっとキミも大人数でプレーしたくなる……と思うよ。ステキな賞品が用意された読者クイズもあるので（賞品はまだ未定。光栄の新作ソフトがいい？）、コイツは見逃せないね。

8人の猛者たち

実際に参加するのは以下の面々だ。ひとくせもふたくせもある連中なので、かなり白熱した展開が予想される。個人個人の人間関係にも注目したいところだ。

ティラ三須

プレーヤーランクA/大名ランクC

徹底解析などのゲーム記事を担当。コワそうだけどネはいい人。シミュレーション歴は長く、初代『信長の野望』を徹夜でプレーした経験を持つ。でも食いしん坊なので、エサにつられる危険性大。あと権力にも弱い。

東北の雄 伊達春宗

日本の最北端に位置する名門大名。史実では外交戦略に秀で、政略結婚を巧みに操り、伊達氏の地位を確固たるものにした。

ヲタッキー鹿野

プレーヤーランクC/大名ランクA

ゲームAV情報など、Mマガのおたく的な記事を担当。声が大きく、口も結構ワルいので、編集部内で敵が多いとか。よく知らないけど。シミュレーションゲーム歴はないに等しく、唯一プレーしたのは『ディーヴァ』。

戦国最強の龍神 上杉謙信

生涯を通じ、〝義〞のためのみに戦った好漢で、「戦国の世にありがたき人物」と唱われた。武田信玄とのエピソードは有名。

ジャン本田

プレーヤーランクB/大名ランクB

ハードウェア、C言語など、難しい記事を担当しているが、以前はシミュレーションゲームの担当だった。昔とったきねづかで、地道で着実なプレーがモットー。私生活では何かとラブラブだが、それはそれだ。

関東の覇者 北条氏康

戦国大名のはしりともいえる北条早雲の子孫で、関東一帯にその勢力を轟かせている。度重なる侵略を防いだ実力派大名。

林ロロオ

プレーヤーランクC/大名ランクA

ショートプログラムなどを担当。つねに物事を冷静に判断し、ときには辛辣な意見を述べることも。でもダジャレのセンスは腰くだけである。シミュレーションゲーム歴はゼロだが、彼のことだから何とかするハズ。

甲斐の猛虎 武田信玄

信玄の率いる騎馬隊は戦国最強といわれ、数々の功績を残した。有能な家臣も多くいたが、そのほとんどが戦死している。

ロンドン小林

プレーヤーランクB/大名ランクB

ゲーム担当のばか。彼の数々の奇行はログインやファミ通編集部にも知れわたっている。さながら〝にらさわビルのうつけ者〞といったところか。目標は「全国制覇と本願寺の焼き打ち」だとか。がんばれよ。

尾張の風雲児 織田信長

桶狭間の戦で強豪今川義元を討ち破ったのち、怒濤のごとく隣国を制覇し、上京を果たす。光秀の謀反により非業の死を遂げた。

ガスコン金矢

プレーヤーランクC/大名ランクC

本誌副編集長。大のバイク好きで、ツナギ姿もなかなかキマっている（少しヨイショ）。シミュレーション歴は〝『大戦略』を買ったけど封を切っていない〞と言えばおわかりいただけるだろう。でも権力はあるぞ。

天下の放浪将軍 足利義輝

室町幕府13代将軍。戦国時代ではその権力はないに等しく、信長などの有力な大名に利用され、〝傀儡将軍〞と呼ばれていた。

ナモ戸塚

プレーヤーランクB/大名ランクD

その他担当。最近ロンドンの手下化がささやかれているが、本人は否定している。意外にシミュレーションゲーム歴は豊富なので結構あなどれない。でもヘボいミスもよくするから、やっぱコイツは無視していいか。

神風水軍の将 河野通宣

家臣の相次ぐ謀反や、豊後の大友宗麟、土佐の長宗我部などの侵攻に悩まされ、かつての名門河野氏は衰退の一途をたどった。

菅沢美佐子

プレーヤーランクD/大名ランクA

インフォメーション担当。今回の紅一点で争奪戦が繰り広げられることはまちがいないだろう。お色気攻撃もいまだ健在だ。シミュレーションゲーム歴を尋ねたら「『ラスト・ハルマゲドン』ならまかせて」だってさ。

最強の鉄砲大名 島津貴久

鉄砲を合戦にて実戦使用したのは、この島津貴久が初めてである。また、戦ばかりでなく薩摩領の経営にもその手腕を発揮した。

勢力分布図

遊戯規範

この記事は「信長の野望　武将風雲録」をMSXマガジンの編集者8人でプレーをして、その過程を読者に予想してもらうという、どこかで聞いたことがあるような企画です。でもまぁ気にするな。

ルールはなんでもあり。同盟、口約束、裏切り、贈賄、お色気もアリ。しかしゲームの途中でMSXの電源を切ったり、他人のコマンド入力を邪魔したりするのは禁止。シナリオは1555年の〝戦国の動乱〟で、入門モードの上級。そして他国の合戦は〝見る〟とします。

①国 ティラ三須
内政ランクC　軍事ランクB
人材ランクC　総合ランクC

④国 ヲタッキー鹿野
内政ランクA　軍事ランクA
人材ランクB　総合ランクA

⑬国 ジャン本田
内政ランクB　軍事ランクA
人材ランクC　総合ランクB

⑭国 林ロロオ
内政ランクB　軍事ランクA
人材ランクA　総合ランクA

㉔国 ロンドン小林
内政ランクA　軍事ランクB
人材ランクB　総合ランクB

㉘国 ガスコン金矢
内政ランクB　軍事ランクD
人材ランクC　総合ランクC

㊷国 ナモ戸塚
内政ランクC　軍事ランクC
人材ランクD　総合ランクD

㊽国 菅沢美佐子
内政ランクA　軍事ランクA
人材ランクA　総合ランクA

内政はその国の石高・商業、軍事は兵数・鉄砲、人材は家臣の数とその能力で、A～Dの4段階でランク付けした。

⬅各地に散らばるプレーヤーはもちろんのこと、コンピューターが操作する隣国にも気をつけながらプレーしないとアッという間に滅亡だ。

⬅和気アイアイとプレーをするみなさま。しかし何人かは本気になってコマンドを出していた。そんなアンタ、大人げない。あ、怒ってるし。

1年後の情勢やいかに？

問1　1556年春の時点で、もっとも兵数が多い大名は誰であるか。左ページの8人の中からひとりを選んで答えよ。

これは領国すべての兵数を計算する。まず1555年スタートの段階では、林ロロオ担当の武田信玄が2国を有し、兵数200と断然多い。次に鹿野の上杉が150、本田の北条が140と続いている。金矢の足利の兵数は50、戸塚担当の河野は60だが、総合的な国力の差で戸塚は伸び悩むだろう。

⬅やはり着実なプレーの本田が本命か？林はスタートでいきなり攻め込む様子だ。

問2　1556年春までに、この8人の中でリタイアする大名はいるか？　いるとすれば、それは誰であるか？

やっぱりリタイアの本命はナモ戸塚率いる河野ではないだろうか。でも戸塚は学生時代、寝るのも惜しんで「信長の野望 全国版」を遊んだ過去を持つ。ただじゃ死なないかも。あと、金矢も危ない。危なすぎる。近くにいるのが戸塚の河野とロンドン小林の織田じゃ、ロクな助けも期待できないし……。

⬅ちなみに三須はプレー時間は長いが、そのため敵も多い。鹿野も多いらしい。

それでは、この8人にコメントをもらいましょうか。まずは三須。あれ、三須は？　え、またご飯を食べにいきましたか。ではヲタッキー鹿野。「とりあえず当面の目的は神保(笑)」なるほど。ジャン本田は「関東地方制覇の後北上」ですか。林ロロオは「上杉を潰してから九州を平定」。アンタねえ。ロンドン小林は「海外出兵するまで戦う」らしいし、ガスコン金矢は「ロンドンは原稿遅らすから攻撃目標」。菅沢は……。もう帰っちゃったか。

＜クイズあて先＞
〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
戦国武将風雲割拠で全国版　係

信長の野望 武将風雲録

戦国時代を楽しむページ

のぶちゃんと遊ぼう

信長の野望の歌

作詞/歌声クラブ 作曲/光栄

(全国版のメインテーマのふしで)

信長の野望

信長の野望

野望

フン フーン フーン フーン

フフフーン フーン

(誰かにやめろと言われるまで繰り返し)

お色気イラスト

唐突だけどカラーイラストを募集だ! テーマは戦国時代に関するものネ。

静岡県 岡健二

⬅なんともマヌケ面をした信長だな。こーゆーヘンなイラストも待ってるヨ。

東京都 大林仁

⬅うってかわってかわいい顔の信長だ。こーゆーほのぼのイラストも待ってるヨ。

ウソ歴史小説

蝦夷の嵐

其之一 11歳の決断

時は1560年、春。京の都で室町幕府15代将軍の足利義昭が家臣の謀反によって殺害されたころ、蝦夷国(現在の北海道)では、領主蠣崎慶広の11歳のお誕生日会が盛大に行なわれていた。

「ハッピバースデーツーユー」

派手に飾られた城内の大広間に、家臣たちの陽気な歌声が響きわたる。日本の最北端は平和そのものであった。

「ねえ、じい」

宴も終焉に近づいたころ、慶広は世話役の真黒宇野須彦左衛門を呼び止めた。

「政治して、いいかな?」

「ええ、それはもう結構でございます。してその内容は」

「兵隊さんを雇いたいんだけど」

彦左衛門の表情が曇った。

「たしかに隣国の津軽氏は我が国にとって脅威でございます。しかし今徴兵するのはかえって危険です。ただでさえ兵の士気が……」

「でも、やるの!」

慶広は両手を振り回しながら叫んだ。

3日後、蝦夷では大規模な徴兵が行なわれた。各地からのべ5000人の成人男子が城に集められ、蠣崎軍は総勢28000に膨れあがった。しかしこの政策がのちにお家存亡の危機の原因になることを11歳の慶広は知るよしもなかった……。

*この物語は、『信長の野望 全国版』で実際にあったプレーを基にしてできたものです。間違っても日本史の勉強に役立てようと思って読んだりしないでください。百害あって一利なしです。

くりそつさん大会

信長の野望シリーズにはいろんな武将が登場するよね。顔のグラフィックもひとりひとりちゃーんと用意されているけど、中には「どっかで見たことがあるよーな……」てのもあるハズ。そんな顔を紹介してしまえ、というのがココです。アナタも知り合いや有名人に似ている武将を見つけたら、すぐ教えてね。

讃岐国 十河存保

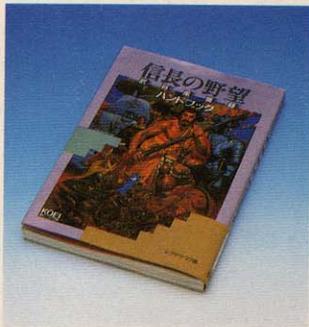
東京都 戸塚義一

さあ、皆の者も一緒に

信長の野望ファンのみんな、よっといで。そうでない人も遠慮なくよっといで。というワケでこのコーナーのおたよりを募集します。イラスト、信長の野望シリーズのBGMにつける歌詞、くりそつさん情報(知り合いの場合は写真を同封してね)、その他意見、希望などがあればなんでも送ってください。誌面に掲載された方全員に1000円分の図書券をプレゼントします。とくにナイスなおたよりを送ってくれた人には、さらにステキな景品を差し上げる予定!! さあ、今すぐ"のぶちゃんと遊ぼう"係におたよりを出そう。サンハイシ!

●イラスト/石井裕子

信長の野望の周辺のグッズたち

信長の野望 武将風雲録ハンドブック

先月号のインフォメーションでも紹介したけど、この本は武将風雲録をプレーするとき、手元にあると非常に便利だ。各種データがばっちりカバーされているので、計画的な戦略を立てれるぞ！

こんな人にオススメ

光栄ファンは迷わず買い。なんてったってシブサワ・コウ著だもんね。

天と地と

やはり映画である！　ゲームの合戦で興奮した体には、良質の映画でさらにエキサイトしてほしい。そして戦国映画といえばコレだ！　1万5800円[税込]でバンダイからビデオが発売されているぞ。

こんな人にオススメ

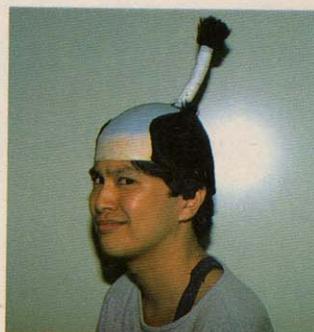
レンタルビデオで借りた『戦国自衛隊』と『乱』に涙した豪の者。

戦国百人一話Ｉ 織田信長をめぐる群像

この本には、織田信長をはじめとする戦国時代に生きた人々の逸話が書かれている。〝茶道と政治の関わり〟についても書かれているので、勉強になるぞ。青人社から1500円[税込]で発売されている。

こんな人にオススメ

武将風雲録を〝ゲーム〟で済ませたくない知性派さんに。

かつら

べつにコレがあるからといって、ナニがドーナルというわけではない。でも、こんなのをかぶってプレーするのも悪くないね(本当？)。パーティーグッスを扱っているお店で3000円前後で売っているよん。

こんな人にオススメ

お金を浪費したい人、またはイロモノで名が通っている人。

光栄にきく

とまあ、堂々8ページにわたって信長の野望オンリーの記事を組んでみたワケだけど、ここまでやったからには光栄の人に何かメッセージをもらうしかない！　よくわかんないけど、もらうしかないのだ！　さっそく我々スタッフは横浜市にある光栄本社を訪ね、デザイン部の松井さんと高津さんにお話を伺ってきたぞ。まあ、読め。

⬅これが光栄の本社ビルだ。けっこう、かっこいいよな。

――信長の野望 武将風雲録の人気はすごいですね。どういった点が人気の理由だと思いますか？

松井　そうですね。まずシリーズ4作目ということで、ゲームシステムがだいぶ確立されてきたことが挙げられます。そして、シリーズ全体をとおしてのファン層の広がりもありますね。あと各要素のデータが細かくなって、よりリアルになったことでしょうか。

――なるほどなるほど。ところで光栄さんは、新作を必ずMSXに移植してくれますよね。MSXというハードについてどのようにお考えなのでしょうか？

松井　うーん、そうですねえ……ハードの性格上、いい面も悪い面もありますけど、ウチのほうではその精度に合わせてソフトを開発していくという方針です。ハード自体は、ゲームをするシステムとしては非常にいいものを持っていると思います。

⬅手前が高津さん、奥が松井さんだ。松井さんは、ややウッチャン似？

――今後の展開といったものは？

高津　基本的には今まで同様、PC88や98で開発したソフトを随時移植していくつもりです。

――そうですか。頼もしいなあ。では最後に、ユーザーにひと言お願いします。

高津　MSXというハードの性質を考えて、よりよい状態で遊んでもらえるように移植していますので、歴史シミュレーションものに限らず、ほかのジャンルのゲームにも期待してほしいですね。

松井　MSXはパソコンの中でもひとつのカテゴリーを確立しています。ウチはそれを重要視していますので、今後ともMSXには力を入れていきたいと思います。

――今日は本当にありがとうございました。

日本の"すごろく"(?)、中国の"三国志"が一緒になるとこうなる!

ルーンマスター
三国英傑伝

『三国志』と『ルーンマスター』を一緒にして、さらにコンパイル風の味付けを加えて出来上がったのがこの『三国英傑伝』。前作とはまた違ったRPG風すごろくに仕上がっているぞ。今回はこのゲームを遊ぶ前に知っておくと便利な役に立つ情報を紹介してみたのだ。

■コンパイル　MSX2　6800円[税別]

「ルーンマスター」シリーズというのは、もともとコンパイルのディスクステーションに入っていたRPG風のすごろくゲームだ。この『三国英傑伝』は、ルーンマスターシリーズの3作目にあたる作品だけど、雰囲気は過去2作のルーンマスターとはだいぶ変わっているのが特徴だ。さしずめ今回は、"歴史シミュレーション風すごろくゲーム"といったところかな。

つまり、歴史シミュレーションの定番とも言える"三国志"を題材として、コンパイルならではのオリジナリティーを盛り込んだすごろくゲームとなっているわけだ。ところで、シナリオは下のポイントで紹介しているように3つの時代に分けられている。時代別に4人の英雄を選択できるようになっているけど、それによるゲーム展開の違いはない。つまり、サイコロのいい目を出せる者こそがこのゲームでは勝者なのだ!!

また、この三国英傑伝は4人同時にプレーできるようになっている。ひとりで遊ぶより、多人数で遊んだほうが絶対に盛り上がるぞ。

⬆ときにはアイテムや妖術を使って、危機を乗り越えることも必要になるぞ。

⬆敵武将との戦いは、このゲームの一番の見せ場だ。武将を配下に加えよう。

プレーヤーが選べる8人の英雄たち

◎劉備玄徳
三国志の主人公と言えばこの人。孔明とはシナリオ1で会うことができるはずだが……。

◎曹操孟徳
三国志最大の実力者、それが曹操だ。好漢な男っぷりで、意外とファンも多かったりする。

◎孫権仲謀
孫堅の次男である孫権は、孔明の兄である諸葛瑾を配下に加えていた武将。劉備と組む。

◎袁紹本初
敗れて落ちのびた劉備をこころよく迎えたというきっぷの良さを持つ武将だった。

◉張魯公祺
のちに曹操の配下に加わる武将のひとり。よくほかの武将にだまされやすいタイプだ。

◎諸葛亮孔明
劉備が三顧の礼をもって迎えた天下の策士。シナリオ3でプレーヤーが選ぶことができる。

◎孫堅文台
孫子の末裔と名乗り、曹操らと董卓攻めを行なう。劉表らの策にはまって死を遂げた。

◉雍闓
蛮王孟獲と組んで反乱を起こした武将。三国志の歴史の中では小物クラスであった。

START

まずはシナリオを選ぶことから始めましょう

三国志を題材にした三国英傑伝の舞台は大きく3つの時代にわけられている。つまり、プレーヤーは時代順に3つのシナリオをプレーすることができるようになっているわけだ。シナリオによって難易度が変化するというものではないので、べつにシナリオ3から始めてもいいぞ。

シナリオ1
『黄巾の乱』

このシナリオに登場する英雄たちは"劉備"、"曹操"、"孫堅"、"猿紹"の4人。この天下取りを狙う4人が黄巾族の乱に乗じて宮中を騒がせた悪賊"董卓"を討伐するのがこのシナリオの目的である。劉備が一番の人気だ。

シナリオ2
『蜀建国』

シナリオ2で登場する人物は、シナリオ1に引き続いて活躍する"劉備"と"曹操"のふたりと、新しく加わることになる"孫権"と"擁門"の4人。巴燭の覇権をめぐって、彼らが権謀術戦をめぐらせるのである。

シナリオ3
『三国の時代』

司馬懿仲達の守るギ国を倒して覇権を握るために"諸葛亮"、"孫権"、"雍闓"、"孟獲"の4人が争う最後のシナリオ。三国志のヒーロー(?)、劉備も亡くなったいま、孔明がどう立ち回っていくのかが興味深いところ。

POINT 基本システムを理解しよう!→フツーのスゴロクと同じよ

ルーンマスターのシステムは基本的にすごろくだと思ってもらっていい。サイコロをふって出た目の数だけコマが進んでいき、そのコマが止まったところに何かイベントがある場合は自動的にイベントに入る。ただし、町や城門のような重要なイベントの場合はコマが強制的に止まってしまうようだ。戦闘シーンでは、サイコロの出た目ぶんがダメージとなって算出される。

⬅結論、すべてはコレだ!!

移動はサイコロ

⬆自分の番になればスペースキーを押すだけ。なんか、ほとんど見てるだけ。

戦闘もサイコロ

⬆戦闘シーンは自分の配下の武将のパラメーターを加えた結果が算出される。

POINT とにかく仲間を増やして兵力をつけるのが先決だ!

英雄たちのHPは英雄本人プラス配下の武将の各HPの合計で表わされている。つまりマップの後半で出会うことになる強い敵と戦うには、序盤から配下の武将、それもHPや攻撃力、防御力などの各パラメーターの高い武将を手に入れる必要があるわけだ。また、戦闘後は町で兵員を補充することも忘れずに。ただし、行ないが悪いと武将はキミの誘いを断わるかもしれないぞ。徳を積むこと。

町で

フィールドで

⬆徳を積んでいれば在野武将のほうから仲間にしてほしいと頼まれるはず。

POINT 敵との戦いは〝運〟で決まる! 気合いをいれてサイコロをふれ

戦闘が始まった場合に注意したいのは、敵の攻撃力や防御力、そして自分の実力をよく考えてから戦うことだ。武器や防具をそろえるだけでなく、HPの高い武将を配下に加えておくのも重要だろう。とはいえ、サイコロの出た目が1ばっかりでは負けてしまうが……。

よわい敵

⬆ゲームスタート時に現われる敵なら、最弱の状態でも何とか勝てるはず。

中くらいの敵

⬆このクラスだと配下武将を最低2、3人くらいそろえないと勝てない。

ボスクラス

⬆シナリオの終盤に登場する武将はかなりのツワモノ。勝てるかなあ?

GOAL!!

POINT イベントを知れば百戦は危うからずだったりする

一度遊んでみればわかると思うけどこのゲーム、イベントが豊富に用意されている。イベントの内容は大きくわけてプレーヤーにとってプラスになるものとマイナスになるものふたつがある。これも運しだい。

敵の奇襲

⬆突然の敵の奇襲に会い、兵力(HP)がガタ落ちに。このほかにもイナゴの襲来などがある。

川の氾濫

⬆行く手をさえぎる濁流。ただし、〝てきろ〟などの名馬がいれば無条件で渡れたりするのだ。

謎の仙人

梅の木

➡「ほっほっほ」。突然、仙人が登場。ここで1回休むとプレーヤーのパラメーターが上がる。
⬇なぜこんなところに梅の木が……という疑問はおいといて、ここは体力回復剤が手に入る。

特集

Dante優秀作品発表

ほんとーにお待たせ!! やっとRPGコンストラクションツールDanteの優秀作品を発表できることになったぞ。もちろん選ばれた作品をみんなに遊んでもらいたいので、例によってTAKERUで発売する。この記事を読んだらさっそく遊んでみよう！

●イラスト/水口幸広

優秀作品2本の発売決定!!

▶ CROSS KINGDOM(鯉住藤太)
TRANCHE LARD(川本由哲)

そのほか選にもれた優秀11作品も誌面紹介!

予想どおりといっていいだろう。大量の応募作品が集まり、どれもレベルの高い作品ばかりだった。連日におよぶ必死の選考作業の末(おおげさ?)、ようやく優秀作品を決定することができたわけだ。とにかく、ほんとーにたくさんの応募をありがとう!

ストーリーRPGが目立つ

今回集まった応募作品を見てて気づいたことなんだけど、RPGってだいたい2種類に分けることができるみたい。

ひとつは『ドラゴンクエスト』とか『ウルティマ』のように、どちらかというとストーリーが控え目で、ゲームの世界を旅して回る、というタイプ。現在ではRPGの主流といっていいだろう。

⬆制作期間ってだいたいどれぐらいなんだろう? 3ヵ月以上だろうな。

もうひとつはよりアドベンチャー色の強いRPG。キャラクターの顔などのビジュアルが頻繁に出てくるのが特徴で、『エメラルドドラゴン』とか『サーク』とかが代表格だろう。

応募された作品はすべて、そのふたつのうちのどちらかに当てはまるんじゃないかな。しかも、後者のアドベンチャー色の強いRPGが意外と多かったような気がする。

みんなゲームのシナリオはずっと前から持っていたみたいで、そういう人ほどシナリオが前面に出てくるRPGを作ってきている。マップにキャラクターの顔を描いてアドベンチャーゲームのように仕上げる人もいたぐらいだ。アイデアとしてもユニークだよね。

DanteはRPGコンストラクションツールだ

『Dante』って何だ? という人のために説明しておこう。DanteはRPGコンストラクションツールというもので、その名のとおりRPGを自分で作ることができるツールだ。

⬆今までDanteを知らなかった人はぜひ使ってみてちょーだい。

かなり自由にコンストラクションできるように作られているんだけど、それがかえってとっつきにくい、やることが多すぎてタイヘン、という人もいるだろう。でも、自分でRPGを作ってみたい、という夢を持っている人は少なくないはずだし、こういうものは熱意さえあればなんとかなるものだ。

Danteはマップのグラフィック、敵キャラのパラメーター、魔法やアイテム、村人の会話のデータと、いろいろな要素をエディットするようになっていて、8人までのパーティーを組むこともできるし、シナリオに応じてパーティーのメンバーを入れ替えすることだってできる。敵キャラの攻撃パターンは4種類まで設定できるようになっていて、多彩な攻撃が可能になっているし、もちろん、マップの要所要所にボスキャラなんかも設定することができる。

とにかく、RPGを作ってみたい、という人は買ってもソンはしない内容だ。TAKERUから4500円[税込]で発売されているので、近くのパソコンショップにさっそく行ってみよう。2DDのディスク1枚、FM音源対応、MSX2で動作する。詳しいマニュアルも請求すればあとで発送されるので、Mマガのバックナンバーがなくてもいいぞ。

Danteの歩み

下はDanteのTAKERUでの順位。これもみんなのおかげだ。ほんとにありがとう。

	TAKERU順位		TAKERU順位		TAKERU順位
'90年4月	1位	'90年9月	3位	'91年2月	6位
'90年5月	1位	'90年10月	3位	'91年3月	4位
'90年6月	1位	'90年11月	4位	'91年4月	4位
'90年7月	1位	'90年12月	2位	'91年5月	5位
'90年8月	3位	'91年1月	4位	'91年6月	4位

公明正大な審査員様の紹介

審査には下のようにキム皇のペンネームでおなじみの木村さんと、『エメラルドドラゴン』のシナリオを書いた飯さんに参加していただいた。もちろん全作品を見てもらったわけじゃなくて、ある程度編集部のほうで選抜した作品を審査してもらったんだけどね。

木村初さん

ファミコン通信で連載していた『DEGITAL TRICK講座』のキム皇さん、といえばわかるだろう。ジャンプでもゲーム評論を執筆していた。ファミコンの『メタルマックス』というRPGやゲームボーイの『ジャングルウォーズ』など、ゲーム制作で活躍中。現在スーパーファミコンのゲームを制作中だ。

飯 淳さん

いい・あつしと読む。MSXでも発売された『エメラルドドラゴン』のシナリオを主に担当している。最新作はPC-9801で発売されている『アルシャーク』だ。個人的には「アルシャークをMSXにも移植したい」ということだが、「メモリの容量的に無理があるのも確か」だそうだ。ライトスタッフに所属。

シナリオと演出が光る作品だ

CROSS KINGDOM

大阪府/鯉住藤太

⬆悪の王シャザールに仕える主人公アイル。まず最初に、反乱鎮圧の命を受ける。

どこかの星のどこかの大陸に、イプシロン帝国という国があった。シャザール王を筆頭とする、クロスナイトと呼ばれる騎士団の中にアイルという男がいた。狡猾にして残忍なクロスナイト。アイルもその例外ではなかった。ある日、悪の限りを尽くすイプシロン帝国に対する反乱が起こり、アイルたちクロスナイトはシャザールに呼び出される……。というオープニングでこの作品は始まる。

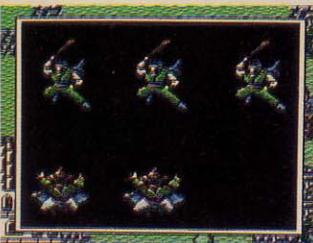
今回の応募作中で、正義の勇者が悪の魔王を倒すという作品は多数あった。しかしオープニングでわかるとおり、主人公のアイルはナント悪者。悪の手先となって弱者をなぎ倒していくという、後ろめたいが新鮮な感覚は、よくある勧善懲悪RPGにはない、この作品独特のモノだ。

⬆主人公の過去が少しずつ明らかになっていく回想シーン。

物語が進むにつれ、アイルは真実を知り改心していくのだが、冒頭でプレーヤー自身に悪を演じさせることにより、改心後の対悪感情を高めさせるというシナリオも心憎い。

正義に目覚めたアイルは街や村に立ち寄るが、武器屋や道具屋はものを売ってくれないし宿屋は泊めてくれない。人びとの態度は非常に冷たいのだ。ここでは、今まで自分がしてきた非道なおこないに対して、考えさせられるわけ。このあとアイルはさまざまな苦労をして信頼を得、仲間とともに悪に立ち向かっていく……。

⬆強力な敵が多く巣喰う最後のダンジョン。果たして、奥には何があるのか!?

この作品はTAKERUで発売中だ。詳しくは61ページを見てほしい。

⬆反乱を起こしたひとびとをバッタバッタと倒していく、極悪非道な主人公。

⬆改心したあとでも街の人の態度は非常に冷たい。信頼を得るのは大変なのだ。

作者からひとこと

RPGが好きで好きで物語やゲームブックを書いたりしていましたが、友人からMSXマガジンのDanteのことを聞き購入しました。

作品を応募したのはこれで3度め。ほかの作品とは違ったモノにしようとシナリオを考えました。

経験値かせぎはアキてきていたので、物語前半は極力これをなくしテンポを早めてみました。

あと、夢というのは実際モノクロで見るそうなので、夢の回想シーンをモノクロにしてみました。

グラフィックはファイナルファンタジーを参考にしたのですが、ちょっと似すぎちゃったかな。

ストーリーが強すぎる

評:木村初

確かによくできてるんだけど、プレーヤーがストーリーの本筋からはずれてしまうとすぐにツマってしまい、RPGで遊び慣れてるプレーヤーじゃないと遊ぶのはツライかもしれません。ストーリーの枝葉のフォローがいまひとつ、という印象を受けました。話の展開もなんとなく同人誌的で、プレーヤーを引き込むエンターテイメントな部分が十分でないし、主人公を強制的に移動させて、ストーリーを強引に展開する場面が多すぎるのも気になります。

全体的な完成度が高い

評:飯　淳

よくできてます。とくにグラフィックが秀逸ですね。うちでほしいぐらいですよ。注文をつけるとするとやはりストーリーですね。失われた大陸、隕石の落ちた穴、そういったバックストーリーが希薄な気がします。主人公の父や母、兄のイアンなどにも、もっとこだわることができるはずだし、そうすればいまひとつ印象が薄い主人公を目立たせることができるはずです。ゲームの作り方自体は、そこらへんの自称ゲームデザイナーよりもうまいですよ。

編集部から

評:曾良マメ

とにかく夢のシーンには驚かされました。全体的な完成度からいっても文句なしの優秀作品です。でも木村さんのストーリーが強すぎる、というのも正しいでしょうね。

評:ドットおたく吉田

イイねぇ。悪のRPG。物語のテンポも早いし、演出も凝ってる。ただ、強烈な印象の前半にくらべると、改心したあとの後半はちょっとパワーダウンな感じがするな。

完成度の高い正統派RPGだ
TRANCHE－LARD
大阪府／川本由哲

応募作の中には、斬新なシナリオの作品やグラフィックがずば抜けてうまい作品はあった。だがRPGではシナリオ、イベント、グラフィック、ゲームバランス、そのどれかひとつ欠けてもつまらないモノになってしまう。その点、このトランシェラードは、すべての要素をクリアーした高い完成度を誇る作品に仕上がっている。

ストーリーは、ある晩何者かによって〝風〟のシャーマンであり、主人公ユーグの父でもあるクリークが殺されてしまう。そして、クラナドの神殿に奉納してあった12個のスターオーブは夜空に飛び散ってしまう。神話の時代に封じ込めたという魔人が復活するのを防ぐため、ユーグは〝風〟のシャーマンとして父のあとを継ぎ、スターオーブを探す旅に出る……。

⬆この洞窟のほかにも、さまざまな種類のダンジョンが用意されているぞ。

⬆オーブを集め終えたユーグたち。その目前に立ちはだかるこの男の正体は……。

まず、この作品をプレーして気がつくのは、プレーヤーの立場にたって親切に作られているということ。自己満足の世界で終わっている作品が多い中、自分の作ったゲームで楽しんでもらおうという作者の気持ちが伝わってくる。

ダンジョンの種類も森に洞窟、塔、館、城など豊富で、それぞれ特徴ある作りで飽きさせない工夫がされている。

戦闘バランスも適度な難易度に調整されている。

⬆多種多様なモンスターが、主人公たちのゆくてを阻む。

さらに特筆すべきは、およそ70体のモンスターグラフィック。そのどれもが、こと細かく描かれているのだ。また、色変えモンスターもほとんどなく、その苦労のほどがうかがえる。

この作品もTAKERUで発売中だ。RPGの基本を踏まえ、丁寧に作られているので、これからDanteでRPGを作ろうと思っている人は参考にしてみてはどうかな。

➡敵の本拠地の魔城へと乗り込んでいく一行。

⬅この描き込まれたモンスターを見よ。

作者からひとこと

喫茶店の仕事をしているのですが、仕事中はグラフィックパターンを考え、休憩時間にドットに直したりと、締切直前はDanteのことばかり考えていました。クリスマスや年末は、友人たちと男3人家にこもりっきりの状態でした。

モンスターのグラフィックは、漫画好きな友人に手伝ってもらって原画を描き、それを縮小コピーしてドットに直していくという方法をとりました。

そのほかにも、テストプレーやバランスどり、アドバイスなど、結局10人くらいの友人たちに協力してもらい完成した作品です。

自由度の高いゲームを

評:木村初

〝オーブ〟というアイテムを集めながら進むゲームなんですが、その取る順番が決まっているのがまず気になりました。どのオーブから取ってもいいようにして、〝オーブ集め〟をゲームの自由度を強調するイベントにしたほうがいいんじゃないでしょうか？ あと、主人公の独白が多いです。マップだけでは表現しきれない部分があるからそうなるんでしょうが、なんとかしたいですね。でも、多人数で作ったわりにはよくまとまっているんじゃないかな。

よくできてるけど……

評:飯　淳

うーん、ぼくのRPGの作り方とはまったく違った方法で作られた作品ですね。ストーリーが弱いし、キャラクター間のドラマもない。パーティーの仲間がシューティングのオプションキャラになってる。どちらかというとドラクエに近いゲームですよね？ ドラクエって現在のRPGの主流だし、欠かすことのできないRPGのひとつの形だと思うんですけど、あまり好きじゃないんです。だから評価なんてエラそうなことをボクが言うべきじゃないでしょうね。

編集部から

評:曾良マメ

安心して遊ぶことができました。ストーリーを表に出さずに進んでいくドラクエ型の作品の中では、一番デキがいいです。ちょっと飽きちゃった部分もありますが。

評:ドットおたく吉田

やるなぁ。高い完成度と、親切な作りに好感が持てる。しかし、これだけのモノが作れるとなると、あとはオリジナリティーというか個性がほしい気がする。

惜しくも入選を果たせなかった4作品

グラフィックの演出が光る
ゾロアスター

京都府/宮崎智記

登場人物のちょっとした会話のやりとりのさいの、グラフィックの演出が光る。

暗黒神を光の中に封じ込めるために立ち上がった主人公が、暗黒神を倒すために必要な4つの宝珠を探し求めて旅に出る、というストーリーの作品。

まず目につくのがグラフィックのセンスのよさだ。とくに、町の中で宿や店などに入るたびに登場人物の顔が現われて、ちょっとした会話のたびに表情を変化させるなど、グラフィックに関する演出はなかなかうまくいっている。

いきなり暗いダンジョンの中から物語が始まる。ここは改良の余地がありそう。

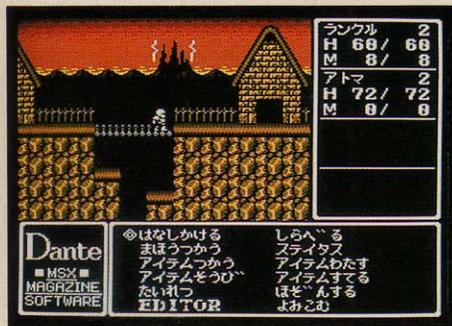
しかし、ストーリーの展開がやや単調で、起伏がとぼしいのが残念。いきなり殺風景なダンジョンの中からスタートして、大きな盛り上がりのないままラストシーンへと流れ込んでいってしまうのだ。作者はテレビドラマの1話分、というイメージで短めのシナリオに仕上げたそうなんだけど、それにしても食い足りなさを感じてしまうのは確か。ストーリーの母体となる世界設定はキチンと作られているようなので、登場人物の描き方をもう少し練り直せば、より感情移入しやすくなるだろう。

目的地間の移動は、すべて自動的に行なわれる。

ギリシャ神話の世界がベース
天地の記憶

埼玉県/山崎聖卓

ギリシャ神話の世界を強く意識したストーリーの作品。

この作品の大きな特徴は、マップが横から見た視点で描かれていること。画面写真を見てもらえばわかると思うけど、なかなか斬新な印象を受ける。他の応募作品の中にも同じような構図を取り入れたものがいくつかあったんだけど、そんな中でも、この作品はピカイチの出来映え。立体感が出るように色使いやパーツの組み合わせが工夫されているために、非常に美しく、見やすいマップに仕上がっているのだ。グラフィックに関しては、市販ソフト並みのクオリティーをもっている作品だといえよう。

独特な横から見たマップ構成。色使いがとても美しい。

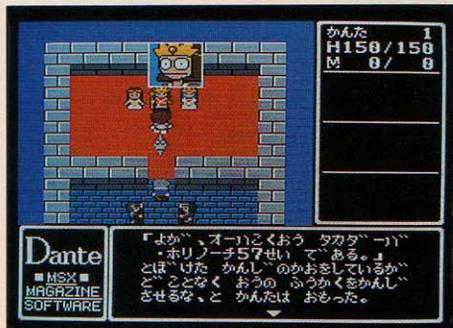
敵モンスターのキャラクターデザインもなかなかおもしろい。

町の人々との会話など、もう少し気を遣ってもよかったのでは？

ただ、この作品についても、ストーリー展開や演出の面でちょっとひっかかる箇所が見受けられる。ギリシャ神話をベースにした世界設定はかなりしっかりしているようだし、個々のエピソードについてもよく考えた末に作られたものだとわかるだけに、それをうまく見せるための演出面の問題がよけいに目についてしまった。たとえば最初の章で、闘技大会で無敵を誇る武道の達人アトマを倒して仲間にする、というエピソードが出てくるんだけど、アトマという男の強さや闘技大会の重要性、さらにアトマが闘いに敗れて仲間になるまでのプロセスなど、どれも事実関係を追うのが精いっぱいという感じで、プレーヤー側に実感として伝わってこないのだ。自分が描いた舞台設定をいかにしてプレーヤー側に伝えるか、そこを工夫すればさらによくなるだろう。

小粒ながらセンスのいい作品
FANTASY STORY オーハ
東京都/金子道明

シリアスなストーリーものの作品が多い中で、この作品はめずらしく軽いノリのギャグ調に仕上がっているのが特徴。

突然、パラレルワールドに迷い込んだ主人公が、とまどいながらも邪悪な魔王を退治するために立ち上がる、という設定自体は、まあよくあるパターンではある。しかし、登場人物ひとりひとりの性格の描き方が秀逸。プレーヤーが無理なくゲームの世界に没頭できるようになっている。

⬆会話文や状況描写などがじつにうまく、引き込まれる。

⬆グラフィックデザインは、可もなく不可もなく、といったところだろうか。

登場人物はじつに多彩。顔から性格まで主人公にそっくりな王子様におてんばで勝気なお姫様、世界征服を企むマッドサイエンティストなど、どのキャラクターも生き生きとしているのがいい。

また、状況描写の文章や会話のちょっとした言い回しなどにも、作者のセンスのよさが表われている。ストーリー展開にやや無理があるが、テンポのよさでうまくカバーしているようだ。ただ、マップ構成やイベントに、もう少し工夫が必要かもしれない。

⬆シナリオが一本調子なのが欠点かな?

美麗なグラフィックが特徴
冒険!エクセリア
富山県/藤田晃

⬆グラフィックに関しては、市販ソフトも顔負けのデキだといえる。

⬆敵のモンスターたち。かわいいけど、どこかで見たようなキャラが多い?

全応募作品の中でも、グラフィックに関しては最高の出来といえる作品がこれ。シナリオに問題がなければ、文句なしに入選を果たしていただろう。

ゲームは、聖なる地エクセリアと呼ばれる国を舞台に始まる。突如起こった大地震のせいで凶暴化した魔物を退治するために、主人公のアーリアをはじめ4人の女の子が旅に出る、というストーリーになっている。

画面写真を見てもわかるとおり、グラフィックデザインのセンスは抜群だ。一見して、マイクロキャビンの『FRAY』を思い出させるが、それにしてもよく描けていることは確か。建物の窓や屋根、草木の緑など、非常に細かいところまでていねいに描き込まれているのに驚かされる。また、主人公や町の人々のキャラクターデザインの凝り方も尋常ではなく、髪の毛から服装まで、あんなに小さなサイズの中でよくあそこまで細かく表現することができるなあ、と感心してしまうほどだ。

ところが、肝腎のシナリオのほうには問題が非常に多い。まず主人公の女の子が旅に出ることを決意するまでのいきさつが完全にはぶかれている上に、主人公と一緒に旅をする3人の女の子の関係も何がなんだかさっぱりわからない。

また、町の人々の描写も物足りない。奇声を発したりするだけの無意味なキャラクターが多く、また何よりも魔物が暴れているというのにちっともおびえている様子がうかがえないのはヘンだ。

たぶん、根本となるべき世界設定をあいまいにしたままで、断片的なストーリーをつなぎ合わせて作ったんじゃないかな? とにかく、骨組みとなる部分さえキチンと作れれば内容がまとまってくるはずだ。グラフィックがよく描けているだけに、シナリオのほうも、もう少し力を入れてほしかった。

⬆会話などのメッセージが、やや雑なのが気になる。

総評 同人誌的なモノが多い

木村初さん

骨太なエンターテイメント

総評をかねて木村さんにインタビューしたいと思うんですが、どんなもんでしょう？　作品を見た感想のほうは？

「うーん、なんかアマチュアとプロの差を感じたというか……」

差って、どういう？

「簡単にいっちゃえばオリジナリティーですよ。作者の内側からくる骨太なエンターテイメントというか、作品性、思想性、そんな言葉があてはまるかもしれないですね。それが足りない」

どれも既製のゲームのマネをしてる、という意味ですか？

「そんなところですね。それにストーリーの作り方に、遊ぶ人を楽しませようという意志のようなものが感じられない。同人誌的なんですよね。作者だけが没入できる世界になっちゃってるんですよ。たぶん、作る人の中にストーリーがあって、それを実現するためにグラフィックやシステムを追加する、という方法で作っているからそうなるんでしょうね。システム、グラフィック、ストーリーすべて同時進行で進めることが可能な作り方をするべきだと思うんです」

なるほどー。考えてみると、今まで「自分でゲームが作れる！」って感じで、ひたすら自分の世界をゲームにしていた、という気もしますからね。

「そのエンターテイメントなゲームを作ることができる、ってのがプロだと信じてますから」

わかりました。じゃあ次にRPGコンストラクションツールを出すとしたらどういう機能があるといいと思います？

「そうですねえ、演出効果として主人公のキャラが歩く以外に、向きを変えるだけとか、走りだすとか、細かいアクションができるといいですね。戦闘システムだったらNPCですかね」

ノンプレーヤーキャラクターですか？

「そう。ボクが作ったジャングルウォーズでも猿がNPCになってるんだけど、もちろん戦闘のときプレーヤーはコマンド入れたりできないわけね。だからこっちが一生懸命戦ってるのにバナナを食べてるとか(笑)、そういうのがあるんですよ」

⬆自分で操作して作品を遊んでみるなど、熱心に審査してくれたのだ。

それおもしろそう！

「ただ、どうやってツールを作るかだよね」

うーん……、ほとんど人工知能ですよね。

「やっぱりむずかしいかな？」

そうですよねえ……ま、考えときます。最後にRPGの未来、ということでお聞きしたいんですが。

「RPGの歴史からいうと、最初のうちはプログラマーがゲーム作ってたでしょ？　それが『ファイナルファンタジー』とか『ドラゴンクエスト』が出てきて、シナリオライターがゲームを作るようになったわけ。で、今はスーパーファミコンとかメガドライブとか、新しいハードが出てきて、もう一回プログラマーがハードに合わせたシステムを作るようになってると思うんです。でも、いまさらプログラマーだけでゲームを作るってのは無理な話で、シナリオライターを欠かすわけにもいかない。プログラマーとシナリオライターが競合するような形が一番いいと思うんです。シナリオライターがストーリーだけ作って、プログラマーがシステムだけ作る、そういう分業化って好きじゃないし、いいゲームが作れないと思いますよ」

具体的なゲームシステムで何か考えてます？

「やっぱり今までの2Dの画面よりも、リアルタイムで進む3Dの画面でしょうね。『ダンジョンマスター』の疑似体験的な空間と緊迫感はどう考えても魅力的でしょう？」

作ってみたい、と？

「そのうちね。今はあまり考えてないですけど」

じゃあ、今後はどういうものを？

「今、スーパーファミコンで『ジャングルウォーズ2(仮称)』作ってます。それから世界観がしっかりしているストーリー重視のRPGも考えてますね。そんなところかな」

期待してます。どうもありがとうございました。

デキのいい作品はまだまだあるのだ

今までに紹介した6本のほかにも力作がいくつかあったので、右に7作品だけピックアップして紹介することにしよう。

どの作品もいいものを持っているんだけど、発売してみんなに遊んでもらうということになると、少々問題があるような気がする。それぞれの作品について、編集部からのコメントを書いておいたので読んでみてちょうだい。

ZELKOVA

岩手県/沼田晴子

⬆作者はMマガコンストラクションの常連。主人公は中村静という女の子で学園を舞台に物語は始まる。作品の完成度は高く、各所に作者独特のノリが感じられておもしろいのだが、すぐに普通のファンタジーRPGになってしまうのは残念。

RAI

大分県/佐藤光一

⬆街のグラフィックが超美麗で、今回の応募作の中でもトップクラスのでき。全四章に分かれていて、章によって主人公が変わるシナリオもおもしろい。あとは、もう少しユーザーフレンドリーな作品に仕上げれば入選も可能だろう。

クリスタルファンタジーI・II

東京都/渡辺明寿

⬆ウサリスというかわいいキャラが登場するファンタジーRPG。イベントやグラフィックなど全体の完成度は非常に高いが、コレといった強烈なインパクトがないのが残念。現在IIIを製作中とのことだが、そこのところに注意してみては。

総評 全体的に完成度が高い

飯 淳さん

これからは空!

えーと、総評ということでコメントをいただきたいんですが。

「みんなよく作ってますよ。多人数で作ってるのもあるみたいですけど、ほとんどの人がひとりで作ったわけでしょ？　ものすごく苦労してますよね。完成度も高いし」

そうですよねー。

「まあ、細かい文句をつけるといくらでもあるんでしょうが、作ること自体が大変な作業だし、よくできてる、っていったほうがいいでしょうね。『CROSS KINGDOM』なんかよくできてますよ」

もうひとつのほうは？

「『ウルティマ』のような外国のゲームってストーリーが希薄で世界を楽しむ、という感じですよね？　『ドラゴンクエスト』なんかもその部類に入ると思うんだけど、そういうRPGと、『エメラルドドラゴン』のようなストーリーやキャラクターを重視したRPGと、ふたつあると思うんです。とうぜん、ボクはストーリー重視のほうが好きなんですけど、ウルティマみたいなのを認めないわけじゃないんです。あくまでふたつある、ということですね」

飯さんの前に木村さんにも、同じように審査してもらったんですが、そのときストーリー重視だと、プレーヤーが詰まったときのフォローが大変、っていう話があったんですけど……

「そう、そうならないように話の展開をスムースにするでしょ？　そうなるとゲームがストーリーにそって進むだけじゃん、ってプレーヤーは思っちゃうんですよね。いかにそれを回避させるか。一番いいのがプレーヤーをストーリーに没入させちゃうことでしょ。パーティーの個性を出すために内部での対話や事件とかを挿入したり、相談コマンドなどを作ってキャラクターどうしで会話させたりとか、まあ、今考えられるのはそんなところですかね。正直いってカベみたいなものは感じてます」

でも、ストーリーというか物語でもいいんですけど、おもしろいものはおもしろいですよね。RPGはその物語と一番相性がいいジャンルなんじゃないか、っていう気もするんですけどねえ。

「ドラクエのようなRPGは主流としてこれからも続くと思うんですけど、それとは違った方向性ということで続けていくでしょうね。あ、それに関係しているんですけど、そろそろ見下ろし型の画面をやめようかと思ってるんですよ」

え？　というと？

「見下ろし型だと空とか地平線が表現できないでしょ？　空は演出するとき、とても効果的なんですよね。稲妻が落ちるとか、でっかい月が空にかかってるとか、地平線の彼方から船がゆっくりやってくるとか、いろいろできるでしょう？　演出の幅が随分広くなると思いますね」

となると、どういう画面になるのかなあ……

「サイドビューというか、横から見た感じの画面が一番可能性があるんじゃないかな。まあ、詳しいところまでは決めてないから」

あとはゲームができあがるまでのお楽しみ、ということですね。

「そうです」

⬆「ゲームデザイナーって雑用係ですよ。ほんとうに大変なんですから」

楽しみにしてますね。最後にゲームデザイナーになりたい、と思ってる人たちに一言お願いします。

「ゲームデザイナーですか？　うーん、ゲームデザイナーってみんな思ってるほどいい仕事じゃないんだけど。

そうだなー、BASICでも何でもいいから、とにかく自分でゲームを作ってみることですかね。ある程度プログラムをわかってないといろいろ苦労しますよ。あ、そうだそうだ、ソフトハウスのデバッガーがゲームデザイナーへの近道ですよ」

ゲームバランスとかチェックする役ですね。

「そう。そこで自分の意見を少しずつ出していけば、回りの人にだんだん認めてもらえるようになる。そうすれば制作に関われるようになりますから」

なるほど、これがスターゲームデザイナーへの1歩ですね。どうもありがとうございました。

After BADOMA in RANGAZM

広島県/定行美佳

⬆Danteのサンプルゲームの続編。キャラクターへの思い入れたっぷりのストーリー展開で、ゲームというより小説と言ったほうがいいかも。マップがサンプルゲームとほとんど同じなので、妙にノスタルジーな気分になってしまった。

勇者グラウカヌス

大阪府/藤本直也

⬆ディスクと同封の紙(森永オレンジジュースの広告裏)に作者が書いているとおりRPGというよりもアドベンチャーに近い。とんでもなく軽いノリと強引なストーリー展開のスゴサには驚かされた。そのスゴサが長所でもあり短所でもある。

WANDERERS

東京都/名雲弘志

⬆12の短編シナリオの中から好きなシナリオを選んで始められる自由度がこの作品の特徴なのだが、結局順番どうりに解いていくのが一番いい。それが問題。あとで送られてきた製本されたボリュームのあるマニュアルには、ただただ脱帽。

MS(ムース)

石川県/坂井陽介

⬆イースの影響を強く受けた作品。今回、横画面の作品は多数送られてきたが、その中でもこのMSはキャラクターが大きく一番見栄えが良かった。ストーリー展開やバランスに難があるが、作者の14歳という年齢を考えて次回作に期待。

Dante2 あくまで予測記事 はどうなるのか？

ひととおり応募作品を紹介し終わったんだけど、気になるのはやっぱりDante2だ。ほんとうに発売されるのか？　発売されるとしたらどんな仕様になるのか？　そこんとこをMマガが予測してみたのだ。

システム大幅改善なるか？

応募作品以外にもたくさんの人からDante2に関する希望、要望が送られてきたんだけど、その意見を参考にして編集部でDante2の仕様を考えてみた。以下がその一部なんだけど、エディターの操作性向上とか、フォントエディターとか、どれもマイナーチェンジという気がしないでもない。

Danteは戦闘システムが一番のネックだったので、最後のノンプレーヤーキャラクターが実現するとグッと良くなるんじゃないだろうか。ただ、どこまで自由に行動できるようにするかが問題。システム作りに時間が必要だろう。

その1 MSX2＋対応か？

すぐに考え付くのがこれだろう。MSX2＋のハードウェアスクロール機能を使った、全画面スムーズスクロール。これは簡単に実現することができるんだけど、MSX2ユーザーがちょっとかわいそう。

⬆ドラクエみたいにスクロールする。

その2 フォントエディター

ゲームの雰囲気を決める上で重要なのが文字フォント。これを自分でエディットできたら、と思ってた人は少なくないだろう。あるいは、MSX2＋対応なら漢字対応にするのも手かもしれない。

⬆こんな感じのエディターになるだろう。

その3 マップとメッセージが同時にエディットできる

この要望が意外に多かったのだ。あと、メッセージがどこに入っているのかわかりにくいので、メッセージのある場所に吹き出しのようなマークをつけるなどの改良も考えられるだろう。400文字のメッセージ量も増やしたいな。

⬆マップパターンを右から選択する。

⬆メッセージがあるところに目印が出る。

⬅このように、マップを作りながらメッセージを入力していく。

その4 キャラクター表示の改良

4人パーティーなら、とうぜんキャラクターも4体表示する。できれば飛行機や馬車などの乗り物を追加できるとうれしいだろう。ファイナルファンタジーみたいに飛行船もあるとスゴイ。

⬆とりあえず4キャラクターを表示。

その5 コマンドの操作性アップ

全画面スクロールに合わせて、コマンドウインドーもドラクエのようにするといいかもしれない。ちょっと鈍かった操作性も改良して、より遊びやすくするべきだろう。また、フォントエディターを付けるなら、ウインドーの枠もエディットできるといいだろうね。

⬆アイテムの受け渡しが楽になる。

⬅画面の下のほうにはパーティーのステータスを表示する。

⬆武器、防具の装備も見やすくしたい。

その6 敵キャラエディターの変更

戦闘をより複雑にするために、敵キャラそれぞれに効果のある魔法、効果のない魔法、攻撃メッセージを指定できるようにする。アイテムを出す確率も設定できるといいだろうね。

⬆敵のパラメーターが多くなるはず。

その7 NPC（ノンプレーヤーキャラクター）

戦闘時に参加するんだけど、プレーヤーが操作できないキャラクター。ニヤニヤ見てるだけとか、超人的に戦ってパーティーを救うとか、意外な攻撃方法でプレーヤーを楽しませてくれるはずだ。

⬆どうやってエディットする？

TAKERUへ行こう!

今月号の特集で紹介した作品中、
CROSS KINGDOM
TRANCHE LARD
の2本はTAKERUで発売中です。それぞれ3.5インチのディスク1枚、2000円［税込］です。

TAKERUはパソコンソフトの自動販売機で、全国130店舗のデパートやパソコンショップなどに設置されています。取り扱いかたも簡単で、画面に出てくるメッセージに従ってソフトを決め、お金を入れるだけで手に入れることができます。また新しいTAKERUも登場してより使いやすくなっているので、この機会に利用してみてはどうでしょうか？　TAKERUの詳しい設置場所などについては、ブラザー工業株式会社のTAKERU事務局まで問い合わせてください。

2本の優秀作品が発売中だ　いずれもMSX2対応

■CROSS KINGDOM—作者：鯉住藤太

メディア3.5インチ2DD 1枚/価格2000円［税込］

■TRANCHE LARD—作者：川本由哲

メディア3.5インチ2DD 1枚/価格2000円［税込］

TAKERUについてのお問い合わせ先
ブラザー工業株式会社　TAKERU事務局
〒467 名古屋市瑞穂区苗代町2-1　☎052-824-2493

おまけ Danteを改造しよう

最後のおまけだ！　Danteも発売されてから随分たったので、ここで禁断の改造テクニックを誌上公開しちゃおう。アブナイ技なので気を引き締めて読んでくれ。

改造するときは注意!

最初に断っておくけど、今から紹介することを実際に実行し、間違えてDanteのディスクを壊しても編集部は何の責任も負わないぞ。ある程度BASICの知識を持っていないと絶対ミスをするから、よーく注意してやってほしい。また、ここの書いてある文だけではわからないのでやり方を教えてくれ、という質問も受け付けないので、自分でBASICの勉強をするか、あきらめるか、どちらかにしよう。

下に3つ紹介しているんだけど、それぞれにファイルネームが書かれているのがわかるかな？　これがDanteの中にあるプログラムの名前で、もちろんBASICのプログラムだ。作業としては、これを読み込んでリストの部分を書き換え、セーブしてプログラムをディスクに書き込む。これだけだ。もちろん、おおもとのDanteのディスクに書き込まずに、ユーザーディスクのほうで試すほうがいい。

これでエディターのメニューを切って作品を1本のゲームのように扱えるようになったんだけど、もちろんDanteの著作権はMSXマガジンに帰属する。かってに販売することは禁止されているので注意しよう。

オープニングとエンディングの曲番を変えるツールは、TAKERUから発売されている『MSXディスク通信12月号』に収録されていて、こちらはBASICの知識などなくても使えるようになっている。使ってみてくれ。

かなキーのチェックを削除

デバッグ用に用意されている、かなキーを使った経験値10倍モード。自分の作った作品を遊んでもらう場合、やっぱりこの機能は使ってほしくないよね。

この機能を削除するためには、下のリストにあるように、1130行と2530行を書き換えないといけない。プログラムを読み込み、印の付いている部分を削除してセーブしよう。1文字でも余分に削除すると動かなくなるぞ。

ファイルネーム"DRAT"

```
1130 IFPEEK(&HFCAC)=0ANDEN=1THEN2000ELSE
1105

2530 NEXT:POKE&HFAF6,1:G1=G1*(1+SGN(PEEK
(&HFCAC))*9):A$=USR2("けいけんちを"+STR$(G1)+"
Pt.す゛つ"):A$=USR2("おかねを"+STR$(G0)+"GOLDてに
いれた。")
```

エディットメニューを切る

作ったゲームを市販のゲームみたいに、オープニング中にスペースキーを押すとゲームが始まる、というふうにしたいと思っている人は少なくないだろう。そんなときに邪魔になるのがエディットメニューだ。

改造するのは1ヵ所だけでいい。"MENU.RPG"という名前のプログラムを読み込み、下のリストのように100行の最後に": GOTO 1070"を追加してくれ。

ファイルネーム"MENU.RPG"

```
100 SETPAGE0,0:OPEN"GRP:"AS#1:GOTO 1070
110 POKE&HDE3D,0:DEFUSR=&HD000:GOTO150
120 DEFUSR=&HD003:GOTO150
130 DEFUSR=&HD006:GOTO150
```

システムメッセージを変更

ゲーム中で出てくる"死んだ！"というメッセージを"倒れた！"にするとか、"魔法"を"超能力"にするとか、いわゆるシステムメッセージもエディットできるといいなあ、という意見があったのでそのやりかたを紹介しよう。

リストでは3ヵ所紹介しているんだけど、じつはほかにもあるのだ。自信のある人は探してみよう。文字数が変わって画面が乱れることもあるかもしれないけどね。

ファイルネーム"DRAT"

```
1896 NEXT:SWAPX,ST:IFI0=0THENRETURNELSEI
=USR2(12):A$=USR2("@てきを せ゛んめつさせた！！"):RET
URN2520

1972 A$="@$"+CHR$(PL)+"は みか゛まえている。":A$=U
SR2(A$):RETURN

1820 IFI2=0THENA$=USR2("$"+CHR$(10+MG)+"
のまほうを となえた！"):I=USR3(0):FORI=0TO8:Y=USR2
(27-ABS(I-4)):NEXT:RETURNELSERETURN
```

特集 夏休みおデーツ大作戦

ついに来た来た夏休みィー♬　さあ夏休み、彼女と一緒にお外にゴーだ。とは言っても、女の子ってのは超わがまま。そんな彼女と楽しい時間を過ごせるように、経験豊富なMマガスタッフ（HとかTとか、トカ）が、女の子のタイプ別おデーツ法を伝授しよう。これでキミの夏休みライフは、ラヴィアン・ローズな感じザンス。

同級生な彼女　とりあえず、彼女の好みを研究して攻めるべし！

サンリオピューロランド

〒206 東京都多摩市落合1-31 ☎0423-39-1111

⬅サンリオ一番人気の「みんなのたあ坊」がお出迎え、彼女のハートを盗まれないように御用心。

⬇「これ買って！」彼女の不意のおねだりにも対応できるように、おサイフには余裕をもって。

えーっ
かわいーい
好きなブランドはジェーン・マープル
おこづかいはぜーんぶ着る物とファンシーグッズに使っちゃう。
ピーター・ラビットとアリスも好き
「かわいい輸入雑貨」とか「ヨーロッパのアンティーク」に目がない！
けっこーO脚だったり

ちょっぴりロリーな同級生の女の子、そんな彼女がいるキミにおススメのおデーツコースとして、まずはここサンリオピューロランドを紹介しよう。キミにとってはまったくの未知の世界、サンリオキャラがうようよいるこのピューロランドも、女の子にとっては失神ものの夢の世界なのだ。

日本で初の屋内型テーマパークであるピューロランドは、もちろん雨なんて関係なっしん。ちょい薄暗めの館内は、なかなかイイ雰囲気を演出してくれているぞ。また予約定員制を採用しているので、炎天下で2時間待ちなんてこともなく、ゆっくり楽しめるのもナイス。トイレをはじめとした内装にも凝っているので、その点も見逃さないようにね。

さて、気になるアトラクションだが、ピューロランドにはジェットコースターなどの絶叫マシンは一切ない。その代わり、ショーの充実ぶりには目を見張るものがあるぞ。とくに『フェアリーランドシアター』のミュージカル仕立てのショーは、一見の価値あり。ただし彼女連れで前列に座ると、ちょっとしたアクシデントに見舞われるかも!?　気をつけてくれよ。

⬆まるっきりファンタジーロールプレイングの世界だ。細かい動きを見落とすなよ！

➡当日誕生日を迎える人にはプレゼントあり。彼女の誕生日に行くなんて、どう？

●同級生な彼女

えーデートぉ、遊園地なんて行ってみたいな。でもぉ、怖いのはヤだからね。もし私を満足させてくれたら、Aくらいは許しちゃうかも、ね！　もちろん、男の子らしくきちんとエスコートしてくれなきゃイヤよ。楽しみにしてまーす。

東京セサミプレイス

〒197-01 東京都西多摩郡五日市町網代403番地 ☎0425-95-1152

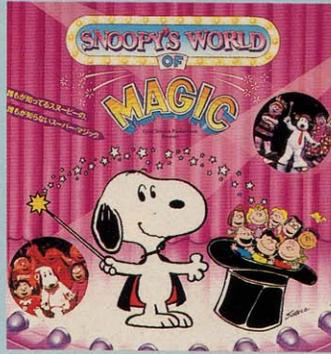
緑豊かな西東京は多摩、日本一長一いエスカレーターを登りきると、そこは一面セサミストリートの世界だ。女子中高生に人気のセサミストリート、もちろんおデーツにはもってこいの場所だよね。

園内には21種類のプレイエレメント（遊ぶための道具）が配置されているのだが、そのどれもが電動式じゃない、つまりすべて自分たちの体を使って遊ぶ（えっちな意味にとらないように！）方式になっているのだ。体力に自信がないとちょっときついけど、自然のなかで思いっきり

⬇オリジナルも含め、キャラクターグッズは豊富。きっと見るものすべて欲しくなるぞ。

スヌーピーだって頑張る!

遊園地もいいけど、イベントにも行ってみたい。そんな欲張りな彼女には『スヌーピー・ワールド・オブ・マジック』がいいかもね。世界的に有名なスヌーピーと、その仲間のピーナッツたちの愉快なマジックショー。

マジックは古典的なものから、最近流行のイリュージョンまでを取り入れた本格派だっていうんだから、期待できそうだね? 開催は全国14都市で99回にも及ぶ。問い合わせは、☎03-3407-8155キョードー東京まで。

⬆「いつか私にも王子様が……」女の子なら誰でも、こんな甘い夢をみるんだって。

⬅夏の風物詩、花火。そのはかない美しさは、見るものの心を惑わすだろう。彼女の気持ちが最高に盛り上がってる今、チャーンス到来!

東京ディズニーランド

〒279 千葉県浦安市舞浜1-1 ☎0473-54-0001

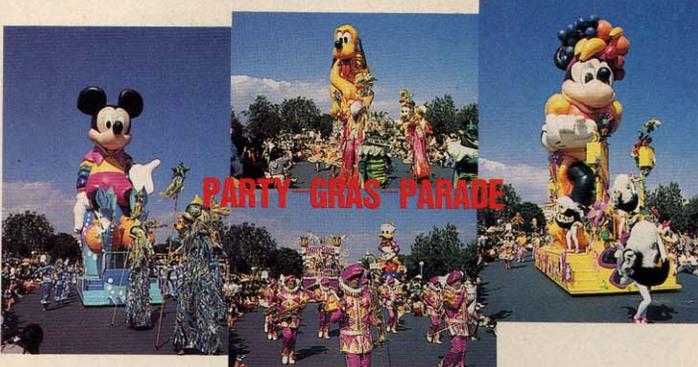
夏のディズニーランドは暑い! その暑さを我慢し、アトラクションへと続く長蛇の列に加わるよりも、今年はパレードを見るために行く、なんて少しぜいたくなおデーツはどうだろう?

3時からは、ラテンのリズムにのって繰り広げられる『パーティグラ・パレード』。これは今年、東京ディズニーランドの総入園者数が1億人を突破するのを記念して始まったというだけあり、陽気で楽しいパレードだ。また、おなじみとなった夜の『エレクトリカルパレード』は、彼女をウットリさせること間違いなし! 続いておこなわれる『スターライト・ファンタジー』の花火の打ち上げ後が、今回のお決めポインツになるんじゃないかな?

⬆お買い物は午前中が狙い目! 早めに買って、コインロッカーに預けておこう。

⬇屋内でのショーのほか、こうやって園内のいたるところでセサミキャラに会える! カメラを忘れないようにね。

体を動かすのも気持ちいいよ。

ここでのおススメは『カウントのボールルーム』。トランポリンの上に3万個のボールを詰め込んだスペースは、立っているのが難しいほど不安定。だからと言って、いきなり寝技に持ち込んだら嫌われるだけだからね。

多摩テック

〒191 東京都日野市程久保5-22-1 ☎0425-91-0820

さて最後に、今までと少し路線を変えて、カートを中心に楽しめる多摩テックを紹介しよう。広い園内ではゆっくり走れるものから、3速ギヤ付きの本格派までさまざまな種類のカートが楽しめる。路面に水を撒き、滑べりながら走る『スケーティングカー』なんて、彼女と一緒に遊ぶにはピッタリだ。

またカート以外にも、まるで空を飛んでるような気持ちにさせられる『ガリオン』なんてのも彼女が喜びそう。

そしてここ多摩テックには『ロックガーデンプール』があるのも忘れちゃいけない。やはり夏の楽しみったら、女の子の水着。彼女のことだからハイレグなんてことはないと思うけど、それでもやはりワクワクさせられるよね。これで彼女のお手製のお弁当なんておまけが付いたら、もう言うことないっス。

ガリオン

⬆回転しながら斜面を滑走。おもしろいけど、ちょっと怖いかもね!?

➡スピードは出ないが、スリルは満点の「スケーティングカー」だ。

お嬢様な彼女

ハイソなお嬢様には文化(?)の香りが似合うのだ

東京都葛西臨海水族園

〒134 東京都江戸川区臨海町6-2-3 ☎03-3869-5151

わが身のことをかえりみず、お嬢様をおとそうというキミなら、アカデミックに迫るしかない。そこでお勧めなのが、この葛西臨海水族園。なんと、上野動物園の開園100周年記念事業として作られた、由緒正しき水族園なのだ。

創設理念は〝ヒト・海・そして生き物たち〟。地球規模で汚染が進む環境を憂い、神秘のベールに包まれた深海性の生物や、外洋性の魚たちを飼育・研究することで、海の生物たちの種の保存に貢献しようと作られたんだよ……などといってのければ、キミに対する彼女の評価は、尊敬へと変わるかもしれない。

⬆ヨットを思わせるセールが張られたテントデッキ。その手前がカフェテラスだ。

⬆飼育が難しいとされてきたマグロが、これだけ間近に観察できるようになった。

この水族園での見モノは、何といってもマグロが回遊するドーナツ型の大水槽。とくに、アクアシアターと呼ばれる、360度の視界がグルリと大水槽に囲まれた場所からの景観は圧巻だ。ちなみに、ここにはベンチが設けられ、タッチスクリーンでマグロの生態を勉強したりもできる。当然のことながら照明も薄暗くて、ムードはバツグン。ちょっと、休憩していきたいよね。

マグロの回遊を堪能したら、次は雰囲気をかえて、屋外でペンギンを観察。人工的に波を作り出したプールを泳ぎ、岩場を歩きまわる姿を見たら、誰だって〝カワイイ!〟って叫んじゃうハズ。偶然にも、正面には東京ディズニーランドが見渡せ、次のデートの約束をするのもマル。

たっぷりと時間をかけて園内を観まわれば、きっとお腹もすいてくるハズ。最後は海の見えるカフェテラスで、ランチを楽しもう。天気が良ければ、屋外のテーブルがお勧め。ちょっと風は強いかもしれないけど、リゾート気分を満喫できるぞ。そうそう、ここはお弁当の持ち込みも可。前もって、彼女に頼んでみるのもいいかもね。ダメでもともとだしさ。

それじゃ最後に、葛西臨海水族園のデータをチェックしておこう。最寄り駅は京葉線の葛西臨海公園駅。開園時間は9時30分〜17時までで、入園料は600円(小学生以下と65歳以上は無料)。毎週月曜日が休園日にあたっている。

休日は混雑するので、せっかくの夏休みなんだから、平日を狙っていこう。また、一層気分を盛り上げるには、日の出桟橋から海上バスを使っていくなんて手もあるぞ。それじゃ、がんばってね。

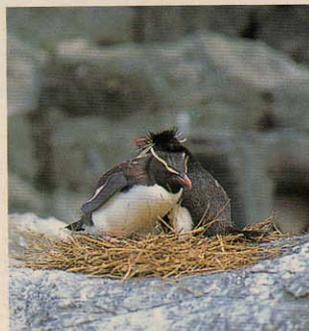
⬆クロマグロやキハダ、カツオが回遊する大水槽。泳ぐスピードは驚くほど速いのだ。

そのほかのお勧めポインツだ!

■自転車文化センター ☎03-3584-4530

地下鉄銀座線虎ノ門から徒歩5分ほど。人と自転車の豊かなふれ合いを目指して作られた博物館。パソコンやビデオを使った、自転車に関する情報検索がおもしろい。入館料は無料。日曜休館。

■東京証券取引所・東証プラザ ☎03-3666-0141

地下鉄東西線茅場町駅から徒歩5分。日本経済の中心地、東京証券取引所の毎日の立ち合い風景を見学できる。隣接する東証プラザでは、ロボットが売買の際の手サインのルールを教えてくれるぞ。

⬆愛敬たっぷりのペンギンもこのとおり。水中を泳ぐ姿もプールの横から観られる。

⬆特徴的なドームが水族園の目印なのだ。

◉お嬢様な彼女

女子高育ちだからなのかしら。どうもテンポが、ほかの人よりユックリらしいのよね。私自身は普通だと思っているのだけれど……。だからデートも、あまりザワついた場所より、静かにすごせるところが好みなの。それに、私、貧血症だし。

スポーツな彼女

まぶしい太陽と青空が似合う彼女には こうキメろ!

ホワイトキャップ

〒273 千葉県船橋市海神町西1-1474 ☎0474-33-7543

日焼けした肌に笑顔が似合っている、スポーツ大好き少女をターゲットにするなら、キミも負けないように体を鍛えなくちゃ。彼女がやったことのないスポーツに挑戦してみるのもいいね。というわけで、大日本印刷Mマガ担当の福見さん(!?)も通っているというウインドサーフィンのスクール、ホワイトキャップを紹介しよう。

ホワイトキャップでは、毎日スクールを行なっていて、1日体験コースが6500円、2ヵ月コースが入会金3万9000円(ウエットスーツ、ブーツ込み)、1日2500円となっている。スクール生は、初めてウインドサーフィンに挑戦するという人も多いから、一度もやったことがなくても大丈夫。年齢層も幅広く、高校生から30代ぐらいまでの人が参加しているのだ。

ここでMマガ読者に、うれしい特典があるぞ。オーナーの檜山さんのご好意で、キミが今読んでいるMマガ(要するに8月号ね)を持って行くと、1日コースが5000円になってしまう。さらに、高校生なら2ヵ月コースの期間を4ヵ月に延長してくれるとのことだ。

2ヵ月くらい通えば、ある程度自由に乗れるようになるはず。真っ黒に日焼けして、あこがれの彼女の前で、「いっしょに海に行かない? オレ、ウインドサーフィンに燃えてんだ」なんて、うーん、いいなぁ。スポーツ好きな娘なら、きっと興味を示してくれるはず。そこから先は、キミのウデの見せどころだ。でも、決して恋もダメってことにならないようにね。

➡笑顔が素敵な山本玲さん。プロを目指してがんばっている。応援よろしくね!

⬆千葉の稲毛海岸に集まったウインドサーファーたち。多くの人でにぎわっていたのだ。

⬅まずは、セールの組み立てから始まるのだ。

Team TWENTY

〒182 東京都調布市調布ケ丘2-15-3 ☎0424-88-1991

他人より目立ちたいっ! という人にはジェットスキーがオススメ。ちょっぴりお金はかかるけど、爽快感はバツグンだ。でも問題は小型船舶4級免許。これがないと乗れないのだ。そういうときに頼りになるのが、スクールだよね。Team TWENTYは、受講料7万円[税別]。一発合格するためのノウハウを教えてくれるそうだ。このほかに国家試験料は別途かかる。

またTeam TWENTYは、東日本最大の会員数を誇っていて、毎週日曜日にみんなでバーベキューをするなど、イベントもさかんだ。

⬅気の合った仲間どうしで出かけるのは楽しいね。

海よりも陸という人には

EAGLE CUP'91

〒101 東京都千代田区鍛冶町1-10-4
(株)アール・アンド・アイ ☎03-3256-3638

最近MTBが大流行してる。そのテクニックを競うのがこの大会なのだ。種目はダウンヒル、スラロームなど5種類。またクラスはエキスパート、ビギナー、レディースが用意されている。地方大会はすでに行なわれていて、それを勝ち抜いた精鋭が集まる全国大会は、9月21～23日に開催される。参加して彼女に雄姿を見せよう!

鳥海山サイクルロードレース

〒015-04 秋田県由利郡矢島町20
矢島町役場内 ☎0184-55-2402

8月3日、4日に開催されるサイクルロードレース。参加資格は、フルクラスは15歳以上、ハーフクラスは中学生以上となっている。参加料は2日間エントリーが5000円、2日目のみが3500円。締切は7月15日の消印有効なので、出場したい人は急ごう!

◉スポーツな彼女

やっぱりテニスは必須アイテムね。あたしをコーチしてくれるぐらいじゃなきゃ。それから、ダイビングとかウインドサーフィンのマリンスポーツにも興味あるから、教えてくれる人がいいなぁ。あとはねぇ、ハンググライダーもオモシロそう。

イケイケな彼女

知ったかぶりは禁物。リードしてもらうのも手だ

G O L D

〒106 東京都港区海岸3-1-6 ☎03-3453-3545

今や東京の観光名所、GOLD。彼女がイケイケギャルならとっくに常連、はあたりまえの話。そこで、そういう彼女がいながらGOLDにはまだ行ったことがない、という哀れなキミが、初めて足を踏み入れたとき動揺しないように、中がどうなってるのか説明しておこう。

1階はエントランスとギャラリー、そして売店がある。2階は、フード＆ドリンクのカウンターと、ダンスフロア。3階はハウス系の音を中心としたダンスフロアで、4階まで吹き抜けになっている。5階はLOVE&SEXというアヤシイ名のサロン。6階はヨシワラという、これまたアヤシイ名の御座敷。7階はウラシマという名のパーティースペースだ。

6階と7階は会員制なので、行動の中心となるのは2階から5階までということになるが、とりあえずは3階で踊る。踊るのは苦手だ？　そんなこたあ気にしなくてダイジョーブ。なんたって暗い。あまりに暗すぎて、隣で誰がどんな踊りをしているかなんて、ちーっともわからないのだ。たとえ上手なダンスを披露したいと思っても、人間が多すぎてそんなスペースなどありゃしない。

で、踊り疲れたら吹き抜けの4階の回廊で休む。じつは、ここが一番のオススメ。下をながめながら、ゆっくり彼女とお話。盛り上がったところで、今度は5階へ。ソファーが置いてある場所は洞穴のようになっていて、異様なムード。ここまでくれば、彼女はもうキミに言われるがまま……なんてことはない。イケイケギャルはムードだけじゃあだまされないのだ。

さて、GOLDの人気が衰えない理由のひとつは、イベントが充実していること。キックボクシングから、かなりアブナイものまでいろいろあるけど、やっぱり彼女と一緒に行くんだったらECCO NIGHTだ。メディア美学者、武邑光裕プロデュースによるもので、音と映像のサイバーなパフォーマンスを楽しむことができる。月に1回の割合で行なわれているので、日にちを電話で確認してから行ってみてね。

⬆ニューヨークからやって来たDJおねえさん。迫力あり。

⬆入り口付近にはつねに人がたむろしているのだ。入場料は5000円なり。

⬆とにかく人が多い。ぐちゃぐちゃ。それでも行ってしまう。

◉イケイケな彼女

っていうかー、やっぱ最終的にはお金かなー、みたいな。若いうちはいろいろ刺激が欲しいけどー、結婚してからは苦労したくないしー。安定した生活送るためにはお金って必要だしー。いろんなものプレゼントしてくれる人は大好き、みたいな。

J TRIP BAR Endmax

〒106 東京都港区東麻布3-4-18
☎03-3586-0639

今までのディスコ空間創造の概念を根底から改革して作られている。神経生理学者が開発した、360度立体音像を実現するシステム。脳生理学者が開発した、光と音の刺激によって脳波を誘導し、リラックス状態を作り出すシステム。ウイリアム・S・バロウズが開発した、覚醒状態を作り上げる“ドリーム・マシーン”。といった、いくつかの特殊装置システムによって、刺激が欲しーいと叫ぶイケイケ彼女も大満足！　のはず。

東京パーン

〒105 東京都港区東新橋1-5-13
☎03-5568-0461

東京パーンといったら、言わずと知れた松下電器産業（株）のショールーム。イケイケギャルとショールームって、結びつかないように思えるけど、東京パーンはほかのショールームとちょっと違う。まず、閉館が夜の10時ということ。これは夜遊び好きの彼女にぴったり。あと、中の施設がカップルの甘いムードを盛り上げるものばかり。巨大なモニターや最新の音響システムによる迫力で、さすがの彼女もしおしおだっ。

宝島な彼女

彼女の醒めたハートをアツくするのはココだっ!

HMV渋谷店

〒150　東京都渋谷区宇田川町28番6号　☎03-3477-6880

髪の毛脱色してるっぽいし、ヘンに醒めた性格してるし、なんか不健康そうだし……。と、『宝島』に載ってそうなパンクスふうのコが彼女のキミ！　おデーツをしようにも、陽の当たる場所だと貧血起こされそうだし、遊園地なんてど一見ても場違いっぽいしねえ。なーんてお悩みかもしれないが、そんなキミのためのデートスポットを紹介しよう。

というわけで、とにかく渋谷へ足を運んでみてくれ。大小さまざまなレコード店が立ち並ぶ激戦区となっている渋谷。そんな中で、われわれが独断と偏見でおすすめするのが、HMV渋谷店だ。

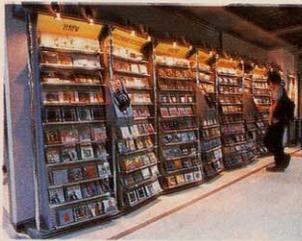
ここのお店の特徴はなんといっても、多様なジャンルを集めた豊富な在庫量だろう。渋谷109の地上2階、地下1階にまたがる広〜い敷地には、ロックやブラックミュージック系はもちろん、ラップやヒップホップに、クラシックやジャズ、映画音楽、さらにはワールドミュージックなどなど、幅広いジャンルの作品が総数なんと20万点も展示されている、というから驚きだ。

さらに、壁面にモニターがズラリと並べられたビデオウォールと呼ばれるイベントスポットがある。ここでは人気ミュージシャンの最新ビデオクリップが常時流されているほか、実際にミュージシャンが来店してライブやサイン会を行なうこともあるそうだ。ちなみにイベントの内容は開催日の1〜2週間前に決まることが多いそうなので、残念ながら夏休み期間中のイベントを詳しくお知らせすることはできないんだけど、決まっているところでは8月にデビッド・リンドレーのサイン会が行なわれるとのこと。さあ、今のうちから彼女に「誰、それ？」と聞かれても「ライ・クーダーとの活動が有名だね。それと去年はイギー・ポップのアルバムにも参加したしぃ」なーんてスラスラと答えられるように練習しておこう。

店内には毎日、お昼の12時から、DJに乗って最新プログラムが流れている。また、試聴スペースがたくさん用意されていて、気になる新譜のチェックがバッチリできるのも親切だ。ただ買い物をするだけじゃなく、行楽スポットとしても十二分に楽しめるぞ。

キレイな金髪のお姉さんのDJで、店内にはいつも最新プログラムが流れている。

広いスペースに、20万点もの商品がジャンル別に理路整然と並べられている店内。

ここはビデオウォールと呼ばれるステージ。ここでイベントを行なうことも。

店内のあちこちに設けられた試聴スペース。新譜のチェックには最適だ。

◉宝島な彼女

やたら明かるくて健康そーなヤツを見るとひっぱたいてやりたくなっちゃう。やっぱバンドやってる人って、ポイント高いよねー。私もバンドやってみたいなー、なんて思ってるけどー、楽器できないしー。ま、いっか。どうせ死んじゃうんだし。

そのほかのおすすめスポット

大きなレコード店が揃っている渋谷もいいけど、マニアックな彼女には新宿もおすすめ。新宿駅西口から小滝橋通り方面には小さな輸入盤店が多数ひしめき合っていて、“輸入盤店の秋葉原”なんて声も上がるほどなのだ。ただし、どの店も比較的わかりにくい場所にあるので、事前に入念に下調べをしておく必要があるかも。

それから、バンド少年少女なら御茶ノ水の明大前の通りへ行ってみるのもいいかも。ここには楽器屋さんがたくさんあるので、機材集めにはちょうどいいだろう。ちなみに近くには有名予備校もあり、道ゆく若者は明大生にパンクス、予備校生などなど多種多彩。

西新宿は輸入盤店の宝庫なのだ。うしろに見えるは高層ビル街なり。

今年上半期の話題を独占した感のある明治大学周辺は、楽器店が多い。

やおいな彼女

やっぱココしかないよね、ココしか♪でしょ!?

コミックマーケット40 in 晴海

〒155 東京都世田谷区代沢2-42-11 池の上郵便局留
コミックマーケット準備会

やおい：同人誌作品における「ヤマなし、オチなし、意味なし」の頭文字を取ってつけられた。アニメ『サムライトルーパー』の主人公などに代表される、いわゆる美少年キャラクターを使ったマンガや小説など(おもに同性愛もの)を書いている女性の同人誌作家、および同人誌購入者を指してこう呼ばれる。現在においては〝おたく〟の定義と、何ら変わりはない(笑)。

誰もやおいな娘とおデーツなんてしたかないだろーけど、タデ食う虫も何とやら……って言葉もあるしね。好きになったらアバタもエクボ、って言うからなぁ。

ま、ナンパした女の子が万が一にもやおいだったら、スッパリとあきらめてこのページを読んで、楽しいひとときを過ごす参考にでもしてくれ。何なんだかなー。

で、やおいな彼女がこの夏一番行きたがるスポットと言ったら、やっぱりコミックマーケット、通称コミケだろう。ものすごく力技的な論法だが、まぁ気にするな。

さて、第40回を迎えた今回のコミケは、諸般の事情によって幕張メッセから、再度晴海の国際見本市会場に戻ってしまった。といっても展示場の施設を全館使用するそうだし、都内から比較的気軽に行ける場所なので、かえって良かったかもね。ここは新宿や有楽町、そしてもっとも近い駅である豊洲駅前など、都内数ヵ所からバスが出ているので、交通の便はなかなかいいのだ。なお、開催に関しての詳細は『コミックボックス』、『ぱふ』といったマンガ専門誌や、アニメ雑誌で随時フォローされるので、そちらを読んでほしい。大きな本屋に行けば買えるはず。

さて、コミケに行ったあとは、ちょうど映画のメッカ・有楽町が近いことだし、一緒に盛り上がれる映画を見に行きたいところ。え、お互いに相当シュミが違うから、見る映画を選ぶのにも苦労するって？ 今年の夏は、そんな余計な心配はしなくてよろしいのだよ。何せ今年は、やおいな彼女なら絶対読んでいる『アルスラーン戦記』と、おたくなキミが好きな麻宮騎亜の『サイレントメビウス』を、あの角川映画が同時公開してしまうからね。これでやおいな彼女との話題を作ってくれたまえ。

⬆昨年冬に千葉・幕張メッセで行なわれたコミケ。なんかわからんがものすごい。

アルスラーン戦記は『銀河英雄伝説』の原作者、田中芳樹による〝疾風怒濤の英雄絵巻〟。文庫本全7巻で200万部という、脅威的な売上を記録した作品なのである。監督には『サムライトルーパー』の浜津守、キャラクターデザインは『シティーハンター』の神村幸子ということで、やおい心をくすぐるのはまず間違いないだろう。

一方のサイレントメビウスは、2028年の魔法陣都市・東京を舞台に物語が繰り広げられる〝近未来サイバー・サイキック・ムービー〟。人間界を狙う妖魔に対し、魔力や超能力、ハイテクを駆使する6人の美女が立ち向かう！ 総監督と脚本、そしてキャラクターデザインを、『サークⅡ』などでおなじみの菊池通隆が担当している。両作品ともに8月17日より、全国の松竹系劇場にて公開される。

アルスラーン戦記

⬅壮大なストーリーが、どのようにまとめられているか興味深い。また、遊佐未森が歌う主題歌もチェックしておきたいね。

サイレントメビウス

➡主人公、香津美・リキュールの知られざる秘密が、この劇場版で明らかになる！ 主題歌は、人気急上昇中の東京少年が担当。

◉やおいな彼女

趣味はねー、同人誌作ることとアニメ見ること。今年も夏コミ用に、『(サムライ)トルーパー』の本作ったんだ。

好きな男の人のタイプは、声優の草尾毅さんとか、佐々木望さんかな。キライなタイプは、もちろんオタク！

オカルトな彼女

よくわかんないコは、よくわかんない所に連れて行け

青山墓地

東京都港区南青山2丁目

どうも自分がつき合っている彼女は普通のコと違う……そんな考えがよぎったら、そのコは十中八九オカルト好きだ。彼女の身につけているものをよーく観察してみよう。アヤしげな形をした金属製のペンダントがあれば、もう決定的。素直に現実を受け入れよう。

そんなコといざおデーツすることになったら、迷わず墓地をコースに組み込むことをオススメする。「アンタそれいくら何でも」と思うかもしれないけど、これがけっこうバカにできないのだ。何といっても墓地は人気(ひとけ)が少ない！　さすがにお盆のシーズンには賑やかになるけど、それ以外の日はヒッソリとしている。つまり、彼女とふたりきりになれるってワケ。墓地はデートスポットの基本ファクターをちゃーんと持ちあわせているのだ。

⬆緑も多く、一見普通の公園に見えるところがニクイ。

さらに墓地のいい点は、会話のネタに困らない！　ほかのタイプのコならいざ知らず、オカルト好きのコ相手なら何も問題ない。たとえば、敷地内を歩いているときに墓標を指さして「ア、あれキミの名字と一緒だね」とか「コレは俺の友だちと一緒だ。そいつがまたUFO好きでねえ……」といった具合に、お墓に書かれた名字からいくらでも話ができてしまうのだ。そのほかにも「あ、肩に霊魂がついているよ」と言ってさりげなく払ってあげたり(マネだけで可)、彼女の写真を撮るときに「守護霊さん、もうちょっと左に寄ってくれませんか？　そうそう、そのへんで。あーもう、関係ない霊は入ってこないでくださいよぉー」とか言うと彼女は異常に喜んでくれるぞ。あとこれはちょっと危険だけど、バチ当たりなことをしてみるのもいいかも。霊の危険性について詳しい彼女のことだからきっとキミを心配してくれるだろう。これでふたりの仲はさらに接近……って、オイオイ！　本当に呪われたらシャレにならないぞ。やっぱり、今の作戦はなかったことにしてくれ。

⬆お墓というとホラーなイメージがあるけど、逆にそれを利用するというテもある。

彼女がオカルト好きなら、これ以上の場所はないというくらいに最適なデートコース、墓地。ふとしたきっかけでそんなコとおつき合いすることになったら、近所の墓地にチェックを入れておこう！　なお東京に住んでいるキミには、青山墓地をオススメする。敷地面積が広く緑が多いので、散歩のしがいがあるぞ。しかもオカルト関係の店が多い原宿にけっこう近いので、アフター墓地(？)の前世占い、というデート展開が可能だ。

◉オカルトな彼女

あ、あのー、UFOとか信じてます。もちろん幽霊も。この前有名なタロット占い師さんに占ってもらったんだけど、ラッキーカラーはブルーだそうです。だから、ブルーの洋服とかをよく着るようになりました。好きな男の人のタイプは霊感の強い人。

東京タワーも結構スゴイ

東京は港区にそびえ立つ赤い塔、東京タワーに行ったことがあるだろうか？　風の強い日はグラグラ揺れる特別展望台、ヘンにリアルで困ってしまう蠟人形館、〝小さいけれど大人気〟の切り絵師コーナーなど、オカルト大好き少女が涙を流して喜びそうなアヤしい施設が目白押しだ。その中でもとくに注目の場所は、タワービル2階のおみやげコーナーだ。ここはハッキリ言って時間が止まっている。〝東京〟とプリントされた数々のグッズを筆頭に、取っ手を持って上下に振ると球がぶつかってカチカチ鳴るおもちゃ(名前は忘れた)や、すぐ壊れる10色ボールペン、はてはゲッターロボの超合金まで売っている始末だ。このフロアをしばらく歩いていると、十数年昔にタイムスリップしたかのような錯覚を受けるのだ。タイムスリップといやあオカルトの代表みたいなもの。これで彼女のキミに対する好意度はグッとアップするはず！

⬆東京タワーは港区にあるのに、なぜか原宿グッズも売っている。謎だ。

なお、行き方や定休日などのくわしい問い合わせは☎03-3433-5111まで。

先月お伝えしておいたように、今回は読者から応募された作品を紹介するCGギャラリーの拡張版をお届けする。レベルは高い！

CG MACHINE
msx cg gallery

読者から送られてきたCGを載せるコーナー、CGギャラリー。先月先々月はMマガの制作チームに描いてもらったけど、今月はユーザーから送られた大量の作品を発表できるところまできた。しかし、応募募集をしてから1ヵ月足らずで総数49通、作品にして100を超えるCGが送られてきたのにはびっくり。MSXをCGマシーンとして楽しもうとする、ユーザーの潜在的なパワーを感じてしまったぞ。

さて、今回はMマガスタッフによる選考のうえ、以下の9点を掲載した。感想は右のページを読んでもらうとして、さっそく末永さんよるCGのコメントを聞いていただきたい。今回は"色っぽい姉ちゃん"を依頼してみてみた。

今回は挿し絵風に、シンプルにまとめてみました。キャラの顔をメインにしているので全身は描かず上半身(バストアップ)で攻めてみましたが、どうでしょうか。色調も肌色をそのまま使わず、少し赤紫がかった肌色にしてアダルトっぽさを表現しています。規制にはひっかかってませんよね？

『アンニュイだ・けだるい日曜の午後』(グラフサウルス)
福岡県/原中　陽
リアルタッチのようで実際は極端にデフォルメされたポルシェ911の姿。光の反射具合がちょっと不自然だけど、全体のまとめかたにセンスが光る。

『Y-SAITO』(グラフサウルス)
愛知県/原　篤
MSXでも努力しだいでこれだけリアルな人物画が描ける！という見本がこれ。この作品のすごいところは、スキャナーを使わずに手描きで描いたということだろう。タイリングペイントを多用しているのもポイント。

『DRAGON』(A1ST付属ツール)
愛知県/伊藤　辰
豆つぶのような人間とドラゴンとの大きさの対比がおもしろいのだ。

『Lamborghini Miura SV』(グラフサウルス)
青森県/小沢　達郎
この作品のおもしろいところはテンキーを押すとパレットが変わり、車体のカラーを変えらることだ。

いきなりレベルの高い作品ばかりなので、ちょっと驚いてしまったぞ。とはいえ、まだまだこれぐらいじゃMSXのCGマシーンとしての能力は使いきっていない。もっとMSXならではの味を活かした、アマチュアリズムを感じさせる作品を編集部としてはバシバシ送ってきてほしいのだ。引き続き読者からの応募作品を待っているぞ！

神奈川県/江口　博
市販のツールを使わず、BASIC命令による昔ながらのCGを送ってきてくれた。LINE、PRINT命令を使うため時間はかかるが、それなりに楽しいそうだ。独特のタッチだ。

『エルフの娘』(グラフサウルス)
青森県/佐々木達也
締切に遅れてきた作品だけど、雰囲気がいいので掲載することに決定。画面の色調と絵柄が他の応募者とひと味違うところが目をひいた。

『REAH』(グラフサウルス)
岐阜県/山中　大輔
『イース』のレアを30時間以上もかけて描いたそうだ。時間をかけてていねいに描いただけあって、服の布の質感などがよく表現されている。

茨城県/保持　尚志
MSXのインターレスモードを使った作品。インターレスを使うと解像度が512×211ドットになり、より細かな表現ができるようになる。他の作品とくらべるとその違いがわかる。

『KANSEI』(A1ST付属ツール)
神奈川県/びぜん　ときおに
今月の1等賞はこの作品。この作品は初夏をイメージしたオリジナル作品なんだそうだ。雑誌に載っているCGを研究しながら試行錯誤を繰り返して描きあげたそうな。

ドットおたく吉田のPUT the DOT!!

吉田です。MSXのゲームで、一番使われている画面モードはSCREEN5。今回は、このSCREEN5の“色”について。

使える色は、512色中16色。16色のうち白・黒・透明の3色はほとんど必ず使うので、残りは13色。この13色の選び方が重要ポイント。ここでどんな色を選ぶかによって画面全体の雰囲気が、ほぼ決まってしまうからなんだ。

ではここで、実際によく使われているカラーの選択方法を紹介しよう。

まずは、基本色(赤・青・緑・茶を2色ずつにオレンジ・黄・灰など1色ずつ)で決定してしまう方法。もうひとつは、毎ステージ必要なキャラ(プレーヤーや弾、爆発など)を7色程度でまとめ、残りをステージごとに変えるという方法です。前者はどんなステージでも表現できる反面、微妙な雰囲気を必要とするグラフィックは表現しづらい。後者はまったくその逆なんです。次回はちょっぴり趣向を変える予定。

募集

■読者からの投稿作品を募集！■

このコーナーではみなさんからのCGを募集中です。基本的にMSXを使った作品であればジャンルは問いませんが、版権の承諾が必要な作品の場合は原作の出所を明らかにしてください。

■応募方法■

封筒に折れないように包装したデータディスクに、住所・氏名・年齢・電話番号を明記したディスクシールを貼って応募してください。なお、使用したツール、自分の作品に対するコメントもつけてください。なお、今回の締切は1991年8月8日。掲載者には当編集部規定の謝礼をお送りいたします。

■あて先■

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
CGマシーンに乗りおくれるな！係

古谷徹

PegasusのA1ST奮戦記

第6話　ハードディスクでパワー全開!

16ビットになり、実行速度が速くなったturbo R。それだけに、フロッピーディスクの読み書きの遅さが気になってきた。とくに住所録や名刺管理など、扱うデータ量が多いプログラムでは、最低。そこで、新兵器を投入することにした。そう、噂に聞くハードディスクなのだ！

秋葉原を探索するぞ

MSXにハードディスクをつなぐのに必要なのは、アスキーから発売中の『MSX HD Interface』。価格3万円[税別]で、通販のみの販売。これを使えば、PC-9801用のハードディスクが、そのままMSXでも使えるのだ。

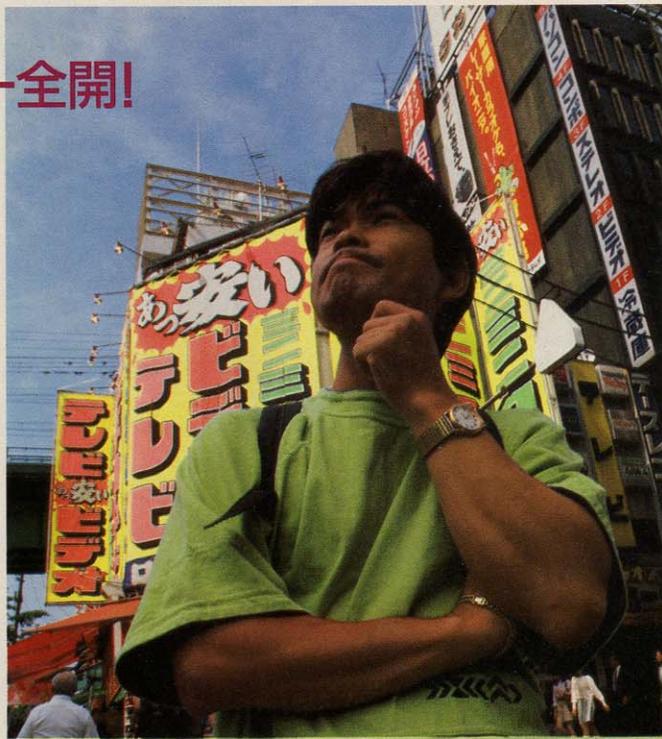
ちょっと前までは、20メガバイト(2DDフロッピーが約27枚)のハードディスクが10万円前後、40メガなら20万円程度だった。でも、いまでは、その半額くらいまでに下がっている。かつては高嶺の花だったハードディスクも、ぐっと身近になったわけ。

専門的になってしまうけど、ハードディスクにはその仕組みによって、SASI(サジー)とSCSI(スカジー)の2種類がある。MSXで使えるのは、SASIだけ。40メガの容量まで対応している。

将来のことを考えると、SCSIのほうが増設が容易だったり、選べる機種が多いなどメリットも多いんだよね。MSXもぜひとも、SCSI対応にしてほしいもんだ。

とはいえ、40メガといえば、フォーマット済みの2DDが55枚分。普通に使うには十分な容量だし、価格もSASIのほうが安いので、不満はないかな。

などということを、つらつら考えていたある日。そう、毎年、恒例となったサンリオの夏休み劇場アニメ(今年はフロッピーならぬ〝ケロケロケロッピーの三銃士〟。ボクは三銃士のひとりで、猫の役だった)のアフレコの翌週のこと。ぽっかり空いたオフに、あの電化製品の聖域、秋葉原にくりだしたのである。

さすが秋葉原。平日の午後2時だというのに、人は多い。最近ボクも、仕事の合間の時間潰しに行くようになって、街のようすも少しはわかってきている。でも、なにせ電気屋さんだらけ。どの店に入ったらいいか迷いまくる。

まずは、秋葉原でもひときわ大きなラオックスコンピューター館へ行き、数あるハードディスクの実物をチェック(といってもSASIは3種類だけ)。さらに雑誌の広告で目的の商品の相場を調べて準備完了だ(秋葉原では値段を聞くと、たいていの店で「いくらなら買うの？」と逆に聞かれてしまうので、事前調査は絶対に必要)。

SASIの40メガの実売価格は、5万円台から。でも、型が古いらしくサイズが大きくて、アクセス速度やデータ転送速度も遅い。そこで、コンパクトで高性能、かつMマガ編集部ご推薦の、ロジテックの〝SHD-40/JUSTIN〟という機種に決定。定価は9万9800円、広告最安値は6万5000円である。なんとかこれより安く手に入れたい。うお〜っ！　燃えてきたぜぇ！

まずは、ボクが会員になっている某パソコン専門店へ。ここは一度高額商品を買うと会員になれ、店頭価格からさらに割り引きしてくれる、ボクの知っている限りでは、秋葉原で一番安い店。ただし店頭在庫が少ないので、JUSTINがあるかどうか……。

期待と不安が胸に渦巻きながらも店に入って行くと……めっけ!! いろんなハードディスクのパッケージが山積みされた棚に、ありました！　目的のJUSTINが。しかし、値段がついてない。相場を調べてきて良かった。早速、店員と交渉、値切りに値切って6万3000円で手を打った。

というわけで、首尾よくハードディスクを手に入れたボクは、愛

➡大手パソコンショップの、ソフマップに置いてあった価格表で、相場を研究。欲しいものばかりで、目移りしちゃうよー。

さてと…

用のA1STにセットするため、家路を急ぐのであった。

なんだか、予想以上に安く、そして簡単に目的のものが手に入ってしまったな。足が棒になるくらい秋葉原を歩きまわるかと思ってたのだけど……。これも、すべて、下調べを徹底したおかげ。みんなも参考にしてね！

⬆中古のゲームソフトを物色中。こんな雑然とした雰囲気の店が秋葉原には多い。

インストールに挑戦！

さて、ハードディスクのインストール(マシンにセットするための諸々の作業)には、HDインターフェース付属のユーティリティーを使用する。中身はフォーマット、バックアップ、ファイル管理などのプログラム。マニュアルもわかりやすい。

ただし、ハードディスクを使う場合、接続自体は簡単だけど、電源を入れる順番が決まっていたり、電源オフの前に〝shutdown〟というコマンドを必ず実行しなきゃならないなど、なにかとめんどうくさい。やっぱり、ハードディスク内蔵のturbo Rを出してほしいな。

まずは初期化から。DOS2のディスクを入れて、システムを起動する。ユーティリティーディスクに入れ替えて、

A>HDFORMAT

と入力。あとはメッセージどおりに作業をすれば完了だ。

次に領域確保だけど、ここでけっこう、悩んだ。40メガの容量を1ドライブにつき最高32メガ、最大で4ドライブまで区切ることができるのだ。何に使うかで違ってくるけど、ボクは欲張って、4ドライブにわけることにした。

Aドライブが DOS2関連で16メガ、BドライブがMSXViewで4メガ、CドライブがTFC-Netのホスト用に4メガ、そしてDドライブが各種のデータセーブ用に16メガという具合。せっかくハードディスクを買ったんだから、パソコン通信のホストにもチャレンジしたいものねぇ。データ用のドライブをまとめたのは、バックアップが簡単にできるからだ。

ここで、A1STのドライブ構成を整理しておくと、外付けがA、Bはなし(入れ換えによる)で、ハードディスクがC〜Fまで、本体内蔵がGで、RAMディスクがHという具合。何と7つのドライブが同時に使えることになったわけだ。ちなみに外部ドライブを外すと、ハードディスクがA〜D、内蔵がEになる。

状態変更によって、各ドライブをアクセスできないように切り替えることも可能。ESCキーを押しながら電源を入れると、FDDから起動する。ハードディスクに移せないゲームをするのに便利だ。でも、できるなら、どんなソフトもMSX Viewみたいに、ハードディスクへのインストールプログラムがついていればいいのにね。

ドライブの準備ができたところで、DOS2のシステムやTOOLS、C言語、ユーティリティー、エディター、通信ソフト、PDSのゲーム、グラフィックデータ、そして自作のBASICプログラムなどをハードディスクにコピーする。あとになって気がついたのだけど、一番先にMSXViewをインストールするべきだった。専用プログラムがあって超簡単だったし、あとはViewを使ってマウスだけでファイルをほいほいコピーできたのだ。スピードも桁違いに速いぞ。

さて、大容量で何でも入ってしまうハードディスクだけど、目的のプログラムを効率良く実行させるには工夫が必要だ。ボクはまず中に何が入っているかわかるように、一覧を表示する〝MENU.BAT〟を作り、〝AUTOEXEC.BAT〟から実行するようにした。そして各メニュー番号のバッチファイルを作り、数字を押すとそれに対応したプログラムが実行できるようにしたのだ。しかもプログラムが終了すると、またメニューが表示される。う〜ん、我ながらいいアイデアだね。さてこの調子で、いよいよ次回はホスト開局だ!!

⬅⬇JUSTINの箱をシッカと抱え込み、電卓片手の店員さんと値段の交渉。これが秋葉原で買い物をする醍醐味だ。結果は……ボクの顔を見て！

■AUTOEXEC.BAT

```
echo off
ramdisk 2048/D
SET SHELL=A:¥COMMAND2.COM
set prompt=on
path a:¥;a:¥tools;a:¥utils;a:¥hdi;a:¥kid;
echo 10 kill"h:temp.bas":_kanji3:color 15,1,1:_system("menu"):>h:temp.bas
basic h:temp.bas
```

■MENU.BAT

```
echo off
mode 78
echo
echo ＊　メニュー　＊
echo
echo    1:エディター
echo    2:TAX2
echo    3:家計簿
echo    4:MSXView
echo    5:通信ターミナル
echo    6:TFC-Net
echo    7:ディスクアルバム
echo    8:ハードディスク状態変更
echo    9:HDバックアップ
echo   10:HDリストア
echo   11:FDDフォーマット
echo   12:ファイル管理
echo    0:終了
echo
```

⬅これが、今回ボクが購入したハードディスクと、HDインターフェース。コンパクトな外観ながら40メガで、アクセス速度も速いのだ。

◀ヲタッキー鹿野の▶

ゲームAV情報

GAV EXPRESS拡張版

ゲームAV噂の真相

こんなサブタイトルつけたはいいけどさ、読者ちゃん憶えてんのかね？　GAV EXPRESSを。アレよ、レコード会社さんなどからいただいた情報を、いち早く読者ちゃんにお知らせしようとゆーコーナーだったのだが、いつの間にかなくなっちゃったとゆーアレ。ほら、思いだしたでしょ？

つーワケで今月は、久しぶりにオレがどこからともなく聞きつけてきたゲームAVに関する噂を独断と偏見でお知らせしちゃおう、とゆーワケだが……『噂の真相』って言葉、イエロージャーナリズムっぽくてイイよな。

ゲームミュージックフェスティバル'91開催!!

昨年に続き、今年の夏もゲームミュージックフェスティバル（GMF）の開催が決定した。昨年開催されたGMF'90では、『S.S.T.BAND vs ZUNTATA』と銘打って、セガとタイトーというGM業界の2大バンドが競演、当然のことながら大好評を博した。そして今年は、あらゆる面で昨年を凌ぐスケールとなっていて、GMファンには目の離せないイベントとなっている。そして今回は、ポニーキャニオン所属のバンドとキングレコード所属のバンドが、ファンの期待に応えレコード会社という枠を乗り越えて競演している。これはもう〝夢の競演〟を越えて、〝史上最強の競演〟とさえ言える。今月は参加バンドや日程を始めとして、こちらで入手しているすべての情報を、公開してしまおう。

さて、参加するバンドは5チーム。GMファンにはもはや説明の必要などないほどのメジャーバンドであるS.S.T.バンド、メンバーを一新しての再スタートも好調のALFH LYRA（アルフ・ライラ）、今回がファンには初のお目見えとなるGAMADELIC（ゲーマデリック）。

そして冒頭でも書いたとおり、S.S.T.バンドとは違った方向性でフュージョンを追求する矩形波倶楽部に、ハードロックの骨頂とも言える演奏でサウンドを演出するJ.D.K.バンド。2日間にわたって、これらのバンドがその実力をいかんなく発揮してくれるわけだ。ここまでくると、まさにゲームミュージックフェスティバルの名にふさわしい、としか言いようがない。

⬆現役のアーティストのみで構成されている、業界でも異色のバンド、J.D.K.バンドも参加する。

とくに、GMF'90がデビューライブとなったALFH LYRAとGAMADELICは、今後の動向が注目されるだけに、音楽ファンなら、絶対見ておいても損はないと思うぞ。

会場は、コンサートのメッカとも言われる、中野サンプラザホール。さる5月にS.S.T.バンドがライブを開催した会場だ。客席数が2000席を超える大会場ではあるものの昨年のGMFの状況から考えても満員は必至と思われる。

⬆GAMADELICのアルバム録音風景。バンドのメンバーは、全員データイーストの社員なのだ。

開催日は、7月30・31日の2日間にわたっている。さすがに5バンドの演奏を十分に聴かせるには、1日では無理ということで2日間になっているとのことだ。各バンドの出演日は以下のとおり。

●7月30日（火）
GAMADELIC（データイースト）
S.S.T.バンド（セガ）
J.D.K.バンド（日本ファルコム）

●7月31日（水）
矩形波倶楽部（コナミ）
ALFH LYRA（カプコン）
S.S.T.バンド（セガ）

チケットの発売は、この号が出てからすぐの、7月10日から開始される。お求めはグローバルエンタープライズ（☎03-3496-1341）、チケットぴあ（☎03-5237-9999）、チケットセゾン（☎03-5990-9999）まで。1日のみのチケットは3000円、2日間とおしのチケットは5000円となっている（いずれも税込。2日間とおしのチケットは、グローバルエンタープライズでのみ発売）。ここはやはり、2日間連続で見てGMの真髄を楽しんでほしいな。昨年同様、今回も売り切れが予想されるのでお早めに。

GMFの当日はオレも取材に行く予定なので、見かけたら気軽に声をかけてちょうだいね。

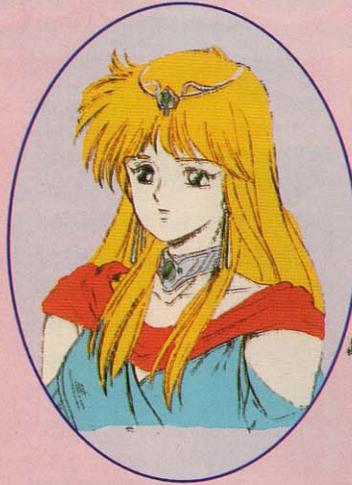
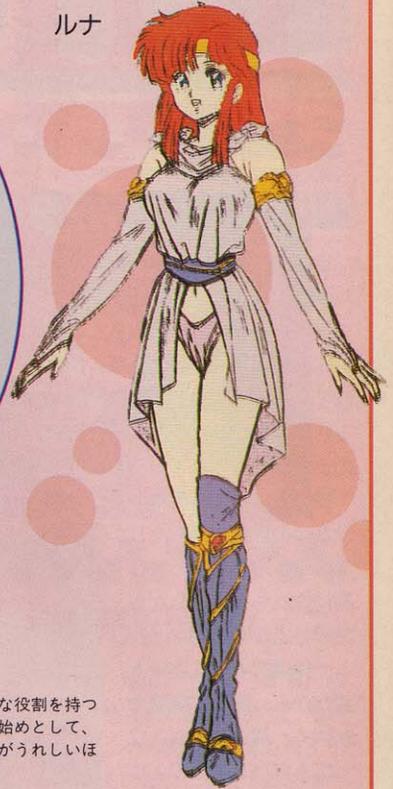
完成間近!!OVAドラゴンナイト最新情報

あのドラゴンナイトのアニメが製作されていることは、このページの読者ちゃんならすでにご承知のとおり。なかには待ちきれない人もいるんじゃないかな？　そこで今月は設定画を交じえながら、製作状況をお伝えしてしまおう。

発売元であるポリスターから届いた情報によると、現在アニメーションの骨格ともいえる、原画の作業が詰めに入り、急ピッチで進められているとのこと。アフレコ（セリフや効果音の収録）も、7月中旬に行なわれる予定となっている。少々キツいペースのようだが、発売が遅れることはないようだ。

肝腎のストーリーだが、基本的にはゲームと変わりない。ストロベリーフィールズ王国を支配しようと、王国の守り神である水の女神を封印したドラゴンナイトに、旅の勇者タケルが尼僧の娘ルナの協力を得て立ち向かい、水の女神を復活させるというもの。当然、囚われの美少女戦士たちを助けるという、お楽しみシーン（笑）もしっかりあるのでご心配なく。

原作となっているゲーム自体が、イベントの少ない3Dダンジョン型RPGだけに、いかに物語として見せるかという点に重点が置かれているようだ。絵に関しても、ゲームのキャラクターがまんまアニメで動いているって感じなので、ゲームのファンだった人も満足できると思うぞ。

キャスティングはCD『氷の宝王編』とほぼ同じ。勇者タケルにTVアニメ『太陽の勇者ファイバード』で主人公を演じる松本保典、そしてヒロインのルナには『天空戦記シュラト』などで人気の水谷優子と、アニメファンには涙モンの声優陣が顔を揃えている。発売は9月25日、定価は7800円[税込]の予定。これは期待の1作だよん。

⬆こちらはストロベリーフィールズの王女様・ネイナ。彼女にもしっかりと〝お約束〟シーンがあったりするので、期待して待て（笑）。

➡本編のヒロインで、重要な役割を持つキャラクター。このルナを始めとして、ゲームでおなじみの美少女がうれしいほど登場する。

◎今月のおすすめアルバム＆ビデオ◎

THAT'S ATARI MUSIC

ポニーキャニオン　PCCB-00066
7月21日発売　2500円[税込]

あのアタリゲームスのGMが、いよいよCDに。アメリカンなGMを堪能できるぞ。懐かしの「マーブルマッドネス」を含む、6作品のGMを収録している。

ドラゴンクエスト ジパングワールド

アポロン　APCG-4011
発売中　2800円[税込]

箏や尺八といった和楽器で演奏されるドラクエ・サウンドは、何と言うか、不思議な感じなんだよね。味のある音が、趣深くていい。演奏は〝むつのを〟が担当。

ストリートファイターII

ポニーキャニオン　PCVP-10589
7月21日発売　5800円[税込]

ゲーセンで超人気の、対戦格闘ゲームの攻略ビデオがついに登場。有名ゲーマー・Mrまさし君による究極のプレーは、一見の価値、大いにありだ！

GAV最新情報

●麻雀クエスト発売延期
先月の、このコーナーで紹介したCD『麻雀クエスト』（ポリスター）は、都合により発売が9月25日に延期された。これによってゲームビデオの発売も順延される（発売日は未定）。

●サイトロン新譜情報
最新ゲームサウンドをいち早くリリースしている、ポニーキャニオンのG.S.M.1500シリーズの8月21日の最新作は、人気急上昇中の『コットン』（セガ/サクセス）を始めとして、『サンダーゾーン』（データイースト）、『ストライクファイター』（セガ）の計3作品。価格はいずれも1500円[税込]。

INFORMATION

GOODS

■漢字まじりのラベルが簡単に

世界初の日本語機能が内蔵された漢字テープライター『テプラ』。ファーストフードの店員さんのネームラベルや、商品の分類に使われているラベルなど、街で見かけるさまざまなラベルが、じつはこのテプラで作られているのだ。

使い方はとても簡単。ダイヤルひとつの操作で漢字まじりのラベルがあっという間に作れちゃう。しかも文字の上から透明フィルムで保護するラミネート式だから、薄くて接着力が強く、濡らしてもこすってもだいじょうぶ。にじんだり文字がかすれたりすることがないわけね。

ビデオやカセットテープのタイトルも、これでグーンとグレードアップするはずだ。ファイルの背見出しにもいいし、写真やアルバムの説明文にも使えるね。

●(株)キングジム
●☎03-3864-1234
●3万4800円[税別]

■家庭でできる視力回復治療!

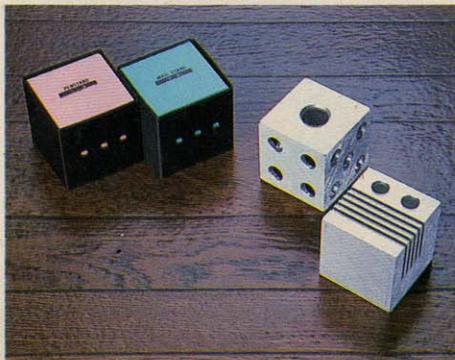
テレビゲームやパソコンなどの普及により、年々増えている近視人口。どうせ直らないんでしょ、なんてあきらめてる人も多いかと思うが、そんなことはないぞ。なんと、家庭で気軽に視力回復ができ、しかも回復した視力が低下しにくくなる、という治療器があるのだ。

『フタワソニック』というこの器械のしくみは、1秒間に2万数千回の超音波によって目の深層部までマイクロマッサージ作用を及ぼし、網膜の解像力を高めるというもの。1日10分間まぶたの上から超音波を投射するだけで視力が回復する。近視で悩んでいる人や、目が疲れやすくて困るという人は、ぜひ試してみましょ。

●アイメディカル(株)
●☎03-3434-2421
●8万8000円[税別]

■アルミ製のステーショナリー

最近の工業デザインといったら、すっかり角が取れて、まあるいカーブが流行中。ま、たしかに流線形は見た目にもやさしい感じがするし、親しみやすい。とくに、女の子にはまだまだ人気があるんじゃないかな。でも、そろそろ見飽きてきたなっていう気もちょっとするよね。

そんな中でこそ、直線の立体という武骨なデザインが新鮮に思えたりする。この『ヘキサード』というステーショナリーシリーズは、あえて直線で立体を作ったもの。素材はアルミ製で、まっすぐにカットされたラインがじつに気持ちいいのだ。ペンスタンドやメールスタンドなど7種類あり、組み合わせは自由自在。用途に応じて選べるのがうれしいところだ。

●ピン・ハウス
●問Pixy事業部☎03-3835-0606
●3000円[税別]

■携帯性を追求したテレビ

ソニー(株)から、携帯性を重視した6型カラーテレビ『サイドストーリー』が発売された。奥行きの短いショートネックブラウン管を使用してコンパクトなボディーにし、手軽にどこにでも持ち運びできるのが特徴だ。書斎やキッチン、寝室など、屋内のパーソナルユースはもちろん、車内やキャンプ場など、アウトドアでの使用にも最適なのだ。

また、手のひらサイズの多機能リモコンが付いているので、操作性もばっちり。色は2色で、しっとりした手触りのソフトブラックと、見る角度によって色が変わるレインボーパール。質感で選べるようになっている。デザインもシンプルでいいでしょ?

夏休み、海や山へ遊びに行く際には、ぜひ連れてってあげよう。

●ソニー(株)
●☎03-3448-3311
●7万5000円[税別]

TOY & GAME

■'91東京おもちゃショー

6月6日から9日までの4日間、千葉県の幕張メッセで『'91東京おもちゃショー』が開催された。今年の出品商社数は、海外を含めて231社。出品点数のほうは、なんと3万点以上にものぼったそうだ。「おもちゃは世の動きを反映する」とは誰が言ったか知らないが、まったくそのとおりだ。近年のレースブームから、ラジコンをはじめとするクルマ関係のおもちゃのブースには活気がみなぎっていたし、そういうところには必ずハイレグのおネエさんもいたりして、欲望もぐるぐる渦巻いていた(!?)。

また、ブロック玩具やパズルゲームといった、昔から愛されてきたおもちゃもいまだに健在。会場を1日ぶーらぶらしていると、懐かしいやら(これはダイヤブロックのせい)股間が熱いやら(これはハイレグのせい)で、男性は結構たいへんなのだ。

でも、すわって休めるところはたくさんあったし、あちらこちらでジュースも売っていたので、おかげさまでどうやらオーバーヒートだけは免れたかな、って感じ。まったく、おもちゃの見本市とはいっても、なかなかあなどれない。

⬆ヨネザワのキャンガール。健康的だ。

⬆またべつの意味で健康的な感じの子供菅沢。

最終日の9日は、一般客の入場もオーケー(有料)。渦巻く懐古と情熱を求めるなら、来年のおもちゃショーを逃すな！　もちろん、ゲーム関係の出品だってある。刮目して1年待て。

⬅カムカムエブリバディー!!　すごいぞ。

NEWS

■天使たちの午後キャンペーン

6月21日に(株)アポロンより発売されたCD、『天使たちの午後・初恋編』。(株)ジャストの名作美少女ゲームがサウンドで楽しめちゃうというものだけど、もう聴いた人も多いんじゃない？

で、この発売を記念して、8月4日(日)に東武百貨店池袋店でキャンペーンが行なわれるのだ。当日は、書店専売パソコンソフトシリーズ『SOFBOX』のコーナーも設置され、先着500名にプレゼントが用意されている。この中には、オリジナルトレーナーやTシャツのほか、MSX版『くりぃむレモン』のROMも含まれているっていうんだから、早起きしてでも行かなきゃソン。ほかにも、声優さんのサイン会などが予定されているぞ。

まずは、NYAN-FAN NETWORK ☎03-5397-8688で詳細を聞いてから行ってみてね。

⬅IからIVまでのすべての作品を網羅。価格は2600円[税込]。

■ソル・ビアンカ2発売記念クイズ

5人の美少女宇宙海賊が活躍するオリジナルビデオアニメ『ソル・ビアンカ』の続編が、いよいよ発売されるぞ。前作を上回るスケールで、おもしろさも倍増。発売は7月21日、NECアベニューから。42分で価格は9800円[税別]だ。

さて、その発売を記念してクイズがあるのだ。ビデオ本編の中でNECのロゴが使われている場面、場所、回数を書いて、官製はがきで応募しよう。正解者の中から10名に、ノートパソコンが当たるぞ。締切は8月末日だ。

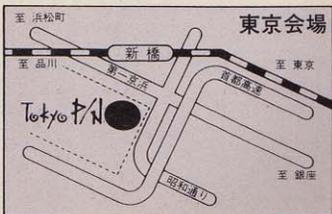
〒102　東京都千代田区麹町2-14-2
麹町NKビル
NECアベニュー株式会社　映像事業部
『ソル・ビアンカ2』発売記念クイズ係

■MSX turbo R 夏の全国縦断イベント 電遊フェスティバル

待ちに待った夏休み、今年も全国でMSXイベントが開催されるぞ。今回は『MSX turbo R 夏の全国縦断イベント 電遊フェスティバル』というタイトルが付き、turbo Rとその周辺機器を利用した、さまざまな企画が用意されている。

中でも、ユーザーがturbo Rを使って描いたCGを展示し、コンテストをする『電遊ギャラリー』が興味深い。会場でも募集するそうなので、ぜひ作品を持って行こう。

また、F3レースのポスターや写真、レース結果などを展示し、レーシング大会が開催される『パナソニックF3コーナー』もおもしろそうだ。ほかにも、メーカーや雑誌社のパフォーマンスステージやMIDI演奏など、盛りだくさん！

地区	開催会場	開催日	開催時間	電話番号
札幌	そうご電器YES SAPPORO	7月30日(火)	10:30～17:00	011-214-2850
東京	東京パーン	8月19日(月)20日(火)	10:00～17:00	03-5388-6096
名古屋	栄電社テクノ名古屋	8月6日(火)	10:10～17:00	052-581-1241
大阪	J&Pコスモランド	8月3日(土)4日(日)	10:00～18:00	06-634-1211
広島	ダイイチパソコンCITY	8月25日(日)	10:00～17:00	082-248-4343
福岡	ベスト電器福岡本店	7月23日(火)	10:00～17:00	092-781-7131

イベント問い合わせ先：パナアミューズメントイベントスタッフ事務局☎03-5388-6096

VIDEO

ディックトレイシー

ウォーレン・ベイティ、マドンナ、ダスティン・ホフマン、アル・パチーノなど、豪華なキャストで話題をさらった『ディックトレイシー』。イメージを重視し、コミックス同様に基本の7色だけを使うというポップな感覚はビデオで観ても変わらない美しさ。元の顔がほとんどわからない特殊メイクも見ものだ。

●DHVジャパン ●105分 © Touchstone Pictures
●7月15日発売 ●1万5800円[税別]

森高千里 古今東西 鬼が出るか蛇が出るかツアー

森高ファン待望、初めてのロングサイズビデオが登場！ 時代劇風なオープニングで幕を開け、最後までパワフルな動きを見せてくれる。内容は、ライブ初収録曲が13曲という音楽性を重視したもの。とはいえ、工夫を凝らした衣装とぴかぴかの足でたっぷりサービスしてくれるので、満足できるはず。

●ワーナーミュージック・ジャパン ●90分
●発売中 ●5600円[税込]

ちびっこギャング①②③④

'20年から'44年まで、なんと24年間にわたって作られたアメリカの人気映画シリーズ。日本でも'63年からTV放映されて、驚異の視聴率を記録したコメディーだ。物語は、スパンキーやアルファルファをはじめとするわんぱく坊主たちの日常をコミカルに描いたもので、数々のギャグで笑わせてくれるぞ。

●バップ ●各30分
●発売中 ●各3900円[税込]

スーパーフォース2

究極の最終兵器スーパーフォースが、さらにパワーアップして出動するぞ。今回は、驚異のバイオテクノロジーによって生み出された超人との死闘をメインに、再び彼の活躍が繰り広げられる。『超人ハルク』シリーズでハルク役のルー・フェリグノがゲスト出演しているのも見どころだ。

●HRSフナイ ●84分
●発売中 ●1万5800円[税別]

サニー・ゲッツ・ブルー

最近人気のビデオシネマ。どうしても小規模で安っぽいというイメージがつきまとってしまうんだけど、この作品はちょっと違う。ニューヨーク、マイアミ、キーウエストと、アメリカ縦断の大ロケーションで作られたアクション超大作なのだ。ハードなアクションシーンには思わず息をのんでしまうぞ。

●ジャパンホームビデオ ●70分
●1万4100円[税込]

東京ラブストーリー①

主題歌とともに日本中に大ブームを巻き起こした人気ドラマが、早くもビデオになって登場だ。リカとカンチ、それを取り巻く人たちのラブストーリーが描かれたこのドラマ、原作とは違った味わいがあっておもしろいのだ。見逃しちゃった人は時代遅れだって言われないように、この機会にどーぞ。

●ポニーキャニオン ●93分
●レンタル中

MOVIE

■バックドラフト

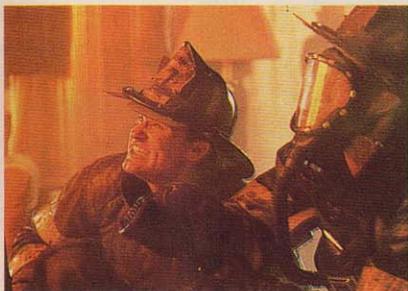
『スプラッシュ』や『ウィロー』、そして『バックマン家の人々』などで、一躍若きヒットメーカーのトップにランクされたロン・ハワード。その最新作は、手掛けた映画の最高作、と自ら語ってしまうほどの超大作だ。

タイトルのバックドラフトとは、火事によって酸素が使い尽くされた室内に、ドアや窓を割って入ったときに起こる逆気流現象のこと。この映画では、命がけの消防士たちの愛と友情がミステリアスに描かれているのだ。

消防士を描いたドラマ、というのも興味深いけど、豪華なキャストにも注目！ ウィリアム・ボールドウィン、カート・ラッセル、ドナルド・サザーランド、そしてロバート・デニーロなど、最高の俳優たちが集められているのだ。

その俳優たちが、世界中の消防士の模範的存在であるシカゴ消防署の指揮のもと、3週間にわたって毎日4時間ずつ消防士の訓練を受け、撮影に臨んだというんだから、半端じゃない。

なかなか知る機会の少ない消防士の世界を、映画を通してのぞいて見るのもいいと思うよ。

●UIP映画配給
●公開中

MOVIE

■シザーハンズ

エドワードは、発明家の博士によって生み出された人造人間だった。ところが、完成直前に博士が急死し、彼は両手がハサミのまま、この世に残されてしまった。

ゴースト屋敷のような丘の上の家で、孤独な日々を過ごしていたエドワードを発見したのは、化粧品セールスをしていたペグ。心やさしい彼女に招かれて、エドワードはペグの家族の一員となる。

初めは周囲から奇異の眼で見られていたエドワードだったが、ハサミを利用して庭木を刈り込み、彫像にするという才能を発揮すると、たちまち町の人気者となる。やがて、エドワードはペグの娘キムに恋をするが、ハサミの手を持つ彼はキムを永遠に抱きしめることもできず、この恋は悲劇に突き落とされていく……。

『ビートルジュース』や、『バットマン』で大ヒットを放ち、映像の魔術師といわれるティム・バートンが、またひとつ名作を生んだ。ハサミの手を持つ男の哀しい恋を描いたニュータイプのメルヘンで、観る者を詩的な幻想の世界へと誘う。

傷だらけの顔、乱れた髪、そして手には鋭利なハサミ、というすさまじい容貌とは逆に、純粋無垢の天使のような心を持つエドワード。そのギャップがおかしくて、哀しく、そして心があたたまる、大人のためのファンタジーといった感じなのだ。おもわず涙が出てしまうぐらい、感動することまちがいなし。夏休みにぜひ、観に行ってほしい作品だ。

ちなみに、エドワードを演じるジョニー・デップと、キム役のウィノナ・ライダーは、実生活でも婚約中ということで、さすがに息の合った共演をしているのだ。

●20世紀フォックス映画配給
●7月13日公開

編集チョの今月のコレ!

ちょっとロマンチックな小説を読んでみるのもいいぞ!

ぼくの好きな作家のひとりに小林信彦がいる。純文学からエンターテイメント、映画評論、コラムまでさまざまな執筆活動をしている人なのだ。ぼくの愛読書はコラム集なら『地獄の観光船』、小説なら『唐獅子株式会社』で、ともに何度も何度も読み返している本だ。

⬅『ハートブレイク・キッズ』光文社刊。小林信彦著。1200円[税込]。

で、今月は小林信彦の小説を紹介するとしよう。

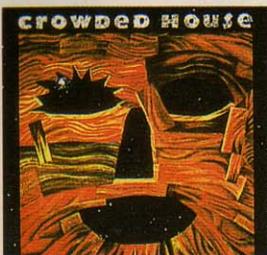
小林信彦の最近の作品はぶ厚い長編が多いのだけど、ときおり肩の力を抜いたような(そう思えるだけだけどね)軽い青春小説を書くことがある。『イエスタデイ・ワンス・モア』しかり、今回紹介する『ハートブレイク・キッズ』しかりだ。

この小説は不思議な作品だ。23歳の映画ライターの女のコがふとしたことで味わう奇妙な3ヵ月間を描いたものなのだが、ときおり作者のちょっとした主張がナマの形で出たりする。最近コラムをあまり書かなくなったせいだろうか、とも思うが……そんなことはないだろうね。

東京の下町、佃島あたりは今や地上げの波に押され、古くからの町並みがどんどん高層マンションになったりしている。そんな高層マンションに、貧乏ライターの絵理がふとしたことで引越したところ、やはり留守番を頼まれたという若い男が現われたからさあたいへん……という軽いタッチで始まる物語、ちょっと読んでみてもいいんじゃないかな。

⬆物語の舞台はこういうところなのだ。佃島リバーサイドね。

CD

ウッドフェイス　クラウデッド・ハウス

'90年代のビートルズとうたわれたオーストラリア出身のバンド、クラウデッド・ハウスが、3年ぶりにアルバムを発表した。新生4人組となった彼らの、透明感あふれるアコースティックサウンドを聴いて、暑い夏をさわやかに過ごそう。

●東芝EMI
●発売中　●2620円［税込］

ダイヤルYを廻せ!　ヤプーズ

ギターとキーボードが脱退というアクシデントを乗り越え、完成度の高いニューアルバムができ上がったヤプーズ。平沢進のゲスト参加による演奏もいいけど、やっぱり戸川純の個性が光る。彼女による詞もすごく良いので、注目してみて。

●東芝EMI
●発売中　●3000円［税込］

712(ナイフ)　少年ナイフ

10年前に関西で結成された女の子3人バンド、少年ナイフ。彼女たちの海外における人気はすごくて、ソニック・ユースなどによるカバー曲集も出ているほどなのだ。このアルバムも、世界中が待っていたと言っても過言ではないわけね。

●日本クラウン
●発売中　●3000円［税込］

détente　吉田拓郎

タイトルの意味はフランス語で緊張緩和、つまり肩の力を抜いて、という意味。たったの3週間でレコーディングされた拓郎のニューアルバムは、年齢を感じさせない(?)元気な内容。聴き終わるとのんびり空をながめたくなる、そんな感じ。

●フォーライフ
●発売中　●3000円［税込］

STEP　PTON!

外見的な企画性が先行しているバンドが多い中、PTON!はかわいくて、しかも音楽性にもすぐれている貴重なグループなのだ。全曲自分たちによる作詞作曲で、リズミカルなメロディーが印象的。ボーカルの女の子も、元気でキュート！

●バップ
●7月10日発売　●2200円［税込］

瞳いっぱいの夏　Qlair

乙女塾で一番人気のSachi、Aki、Hiroの3人が、ついにグループを結成！　その名はQlair(クレア)。ナチュラルでとーってもキュートな彼女たちのデビューシングルは、夏の日の景色と女の子の恋する気持ちが伝わってくる、さわやかなポップスナンバーだ。もーう、とにかくかわいいんだからっ。

●EPICソニー
●発売中　●800円［税込］

BOOKS

五番目のサリー　ダニエル・キイス

●早川書房　●2000円［税込］

ダニエル・キイスといえば、『アルジャーノンに花束を』で世界中を感動させてくれたSF作家。大学教授のかたわら、多重人格者についてのフィールドワークも手掛けていて、その方面を扱ったノンフィクションや小説も数多く書いている。この作品も、五重人格の女性サリーの心の軌跡を鮮やかに描いた長編小説。状況に応じていくつもの人格が出現してしまう悲惨なサリーを、キイスは温かいまなざしで描いている。

不滅の愛(上下)　クライヴ・バーカー

●角川文庫　●各720円［税込］

デビュー作『血の本』でスティーヴン・キングに絶賛され、映画監督としても注目されているホラー界の貴公子、クライヴ・バーカー。その待望の新作が、ついに出た。郵便局に勤める男ジェフィが配達先不明の手紙の山を整理しているうち、べつの世界の存在に気づいてしまった、というプロローグで始まり、最後まで奇想天外な話の連続。これでもかっていうぐらいの密度の濃さには、驚くばかりだ。

運命の聖兄妹　羅門祐人

●角川文庫　●470円［税込］

『ディガンの魔石』などで知られる羅門祐人は、Mマガ読者にはゲームデザイナーとしてのほうがなじみ深いかもしれない。だが、小説家としての活動も精力的にこなしている人なのだ。この本は〝ガデュリン 愛・放浪編〟の第3巻で、起承転結の転にあたる部分。グランドール帝国に対抗するカフラ・ガヴァンが崩壊し、新たに発動されたアル・グロワ作戦。アンナとリュエは阻止することができるか!?

PRESENT

1 [ドラゴン・シティ]X指定……3名
桃源郷ドラゴン・シティに招かれた主人公が、女の子とえっちしまくっちゃうというアドベンチャーゲーム。フェアリーテールより3名に。

2 私をゴルフに連れてって……3名
こちらもフェアリーテールから。本格美少女接待ゴルフゲームという、ゴルフとえっちが両方できちゃうお得なゲーム。でも、ちょっと難しい。

3 ALL THAT RPG……15名
(株)システムソフトが作っている店頭配布専用の小冊子。つまり、非売品ね。なかなか手に入りにくいものだから、ぜひこの機会に読んでみて。

4 銀河英雄伝説バッジ…………10名
ポーステック(株)から、『銀河英雄伝説』のバッジを10名に。3個セットになっていて、それぞれにキャラクターの顔が描かれているのだ。

5 CD TESORITO……10名
(株)ファミリーソフトがユーザープレゼント用に作ったオリジナルCD、『TESORITO』。ガンダムや大打撃などのBGMを集めた貴重な1枚だ。

6 エニックス テレカ……5名
(株)エニックスより、「アクトレイザー」のテレホンカードを5名に。エニックスさん、そろそろMSX版でもゲームを作ってくれないかなあ？

7 ウィザードリィ ジャンパー……3名
(株)アスキーより「ウィザードリィ」のハデなジャンパーを。サイズはフリーだけど、三須という人が着ているぐらいだからちょっと大きめかも。

今月はプレゼントがいっぱいだぞー。ソフトもあるし、CDやテレカもある。非売品が多いぞ。着るものが少ない人には、ハデハデジャンパーがおすすめだ。応募方法は、官製はがきに希望の商品名、住所、氏名、年齢、職業、電話番号、編集部へのメッセージを書いて、右のあて先まで送ろう。締切は8月8日で、当日の消印有効だ。

◆あて先◆
〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
インフォメーション
8月号プレゼント係

ご・め・ん・な・さ・い
ごめんなさい、またまたこのコーナーでまちがえてしまいました。7月号の81ページ、プレゼントの応募の締切が6月8日となっていますが、これはもちろん7月8日の誤りです。発売日がいきなり締切だったら、たまらんでしょ。どうもすいませんでした。今月のごめんなさいは、こんなところです。来月号では書くことがなければいいなと思っております。

MSXゴー！改め、

暮らしのMSX百科

今月からMSXゴー！ 改め、暮らしのMSX百科がスタートしました。さて、新生MSX百科の巻頭特集を飾るのは、なにかと比較されることの多いNSXとMSXの実力を徹底的に比較検討します。

対決1 速度比較

初めにNSXとMSXが動くときの最小単位を比較してみよう。MSXの場合、動作の最小単位は、1クロックだ。FS-A1STのクロック周波数は、28.636360MHz（メガヘルツ）なので、1秒間に2863万6360回、電圧が上下する。いっぽう、NSXの場合は、エンジンのシリンダー内のピストンの上下が最小単位。ピストンの1回の上下でクランクシャフトが1回転することになる。NSX 5速マニュアル車の最高出力のとき、クランクシャフトは7300rpm。つまり1分間に7300回転、1秒間では、約122回転にしかならない。この勝負、MSX turbo Rの勝ち。!!

HONDA NSX

寸法 4.430×1.810×1.170(m)
重量 1350kg(5速マニュアル)
エンジン形式 C30A
最高出力 280PS/7300rpm
最高速度 260km/h(推定)
車両価格 800万3000円[税別]

MSX turbo R

FS-A1STのスペック
寸法 425×292×89(mm)
重量 3.4kg(バックアップ電池含む)
CPU R800/Z80A
クロック周波数 28.636360MHz
価格 8万7800円[税別]

⬆壮絶なバトルは終わった……。それぞれの道を究めたモノの美しさがそこにある。

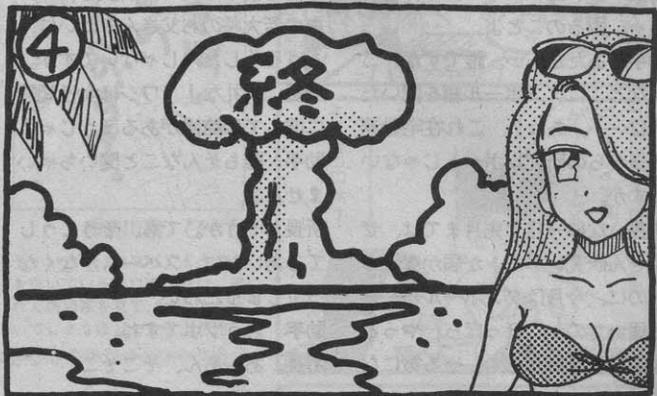
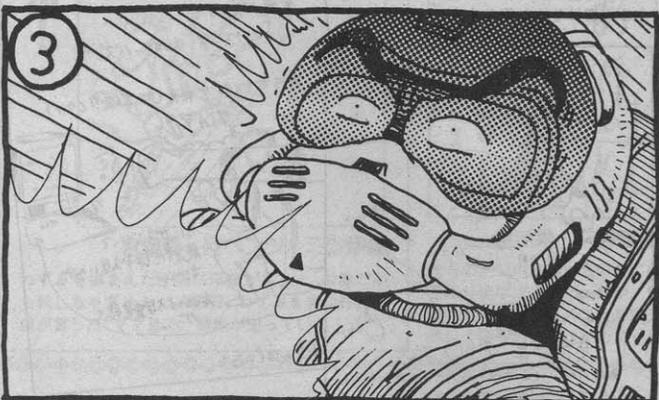
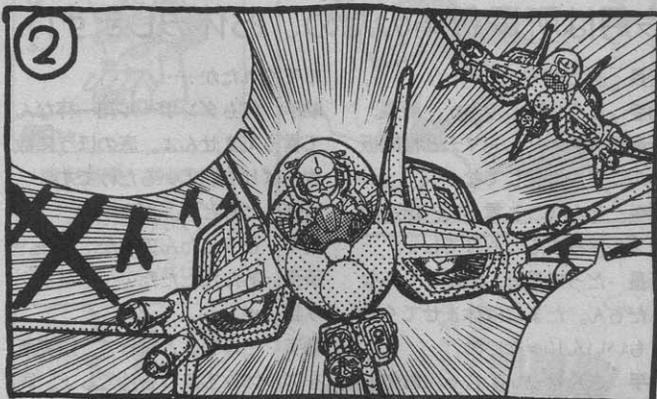
対決2 コストパフォーマンス

次に両機種ともにコスト・ウエイトレシオを計算してみた。NSXの重量は1350キログラム。価格は800万円。つまり1グラムあたり、5.93円になる。FS-A1STは、1グラム25.82円だ。MSXのほうがずっと高い。1円あたりの重量を計算すると、NSXが0.1688グラム、MSXが0.0387グラムになる。

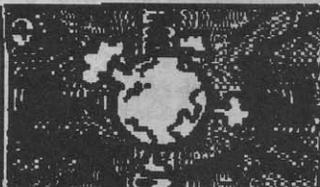
コンピューターの場合、チップや回路の集積度が高くなれば、とうぜん本体は小さく軽くなる。クルマの場合も軽量化は動力性能に大きく影響する。NSXは、アルミモノコックボディーの採用など、軽量化につとめているが、やはり、MSX turbo Rの敵ではなかった。

もくじ

桜玉吉の お笑い 4コマ道場

めきめき実力がつくと大評判！　桜玉吉センセーのお笑い４コマ道場だ。さあ、キミも人気漫画家の仲間入り。今すぐ応募しよう。キミの秘密は厳守します。

6月号の模範解答

さあ、人気漫画家への最短コース（ほんとか？）、お笑い４コマ道場に応募しなさい。応募方法は、上の桜玉吉センセーの４コマ漫画のフキダシの中にセリフを書き込んで送るだけ。というわけで、６月号の模範解答の発表だ。

千葉県　雀ボーグ実

大阪府　吉田幾俊

今月の文句なしの模範解答は、千葉県、雀ボーグ実の作品。６月号では「戸塚ぎーちの参考作品を参考にするな」と書いたのに、けっこう、ぎーちの作品に引きずられた作品が多かった。そんな中で雀ボーグ実の作品は、４コマの起承転結のセオリーどおりにキレイにまとめあげてくれた。

大阪府の吉田幾俊の作品は、原画をスキャナーで取り込んで加工したもの。う～む、こりゃ、お父さんが一本とられたよ、ワッハッハッ……というカンジだ。

MSX研究所

今月は所長急病のため、お休みします!

所長　あたた……。

助手　どうしたんですか、所長。

所長　持病のリューマチと椎間板ヘルニアを併発してな……。

助手　そんなこと言って、研究所をズル休みするつもりでしょ。

所長　だって最近、働きずくめなんだもん。たまには休ませてくれてもいいんじゃないの。

助手　さんせーい。じゃ、お先に。

所長　おいおい、キミまで休まれちゃ、困るのことよ。

助手　あたた……。誰ですか、こんなとこにダンボール箱を置いたのは……。あれ？　これ在宅勤務所員からの研究レポートじゃないですか。

所長　なにー!?　先月までは、ぜんぜん研究レポートが届かなかったのに、今月はダンボール箱一杯も届いたのか。ほっほっ。やっと在宅勤務所員たちも、やる気になってくれたか……。

助手　何もダンボール箱一杯なんて言ってませんよ。底のほうに数枚へばりついているだけです。

所長　どれどれ。ギクッ。

助手　どうしたんですか、所長。

所長　あたたたたた……。ギックリ腰じゃ。

助手　そんなこと言って、研究所をズル休みするつもりでしょ。同じ手を使うなんて、所長も、エレキの若大将のお父さんみたいに、もうろくしたんじゃないですか。

所長　失礼な！　ワシは女性問題に関しては節操があるほうじゃ！

助手　誰もそんなこと聞いちゃいませんよ。

所長　そうか。でも、そうこうしてるあいだに、スペースがなくなってしまったわい。

助手　思うツボですね。

所長　あ〜あん、そこそこ。

●在宅勤務所員の研究レポート

⬇大阪府　チン村上

6月号で大恥をかいた、チン村上の研究レポートだ。しかし、真剣に考えてみても、この机の脚の構造がどうなっているのか、わからないのには困った。まるでエッシャーのだまし絵のようだ。

⬆宮城県　阿部憲裕

麻雀パイ型……は、ちょっといただけないが、模型コントローラーはいいね。ただ、これを手に持ったまま、機体をくるりとトンボ返りさせるのは、手首に無理がかかり苦労するかもしれない。

＊＊＊＊＊＊　ズル休みのいいわけ作成プログラム　＊＊＊＊＊＊
copyright 1991 MSX-laboratr

●誰をいいわけに使いますか？
([illegible]　2:親族　3:友人　4:赤の他人)　2

●[illegible](親等数)を入力してください　2

●いいわけのジャンルを選んでください
([illegible]事故　2:病気　3:冠婚葬祭　4:その他もろもろ)　4

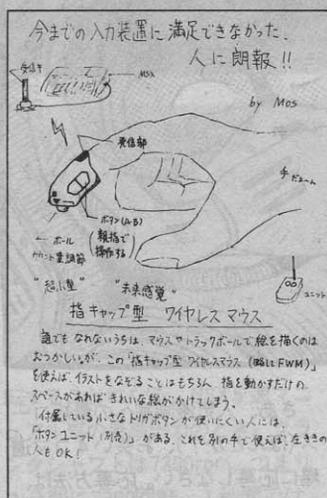
●いいわけのインパクト度を入力してください。(0-100)　[illegible]

＊＊＊＊ いいわけを作成中！　しばらくお待ちください　＊＊＊＊

[illegible]を迎えた祖父が、昨夜、突然倒れ、救急車で病院に運ばれ[illegible]タンクローリーと交通事故を起こしまして、原因は[illegible]の運転手のウキウキ運転なんですが……そうなんです[illegible]意識不明に陥ったそーで、まあ、[illegible]はたいしたことがなかったのですが、そのショックで[illegible]産気づいちゃいましてね、歳が歳でしょ……。そんなわけで[illegible]日はお休みしたいのですが……。

[illegible]いいわけでいいですか？(Y/N)

⬇愛知県　三浦元喜

ひとつ提案じゃが、絵を描くだけじゃなく、このマウスを手書き文字入力に使ってみたらどうじゃろか。モジモジしながら畳に書く"の"の字なんかは、うまく書けそうな気もするじゃないか。

⬆愛知県　バズット

重たくて肩がコリそうだけど、いいよなコレ。おまけに、実弾を発射できるようにすれば、さらに迫力が倍増するぞ。MSXやモニターどころか家も吹き飛んでしまうかもしれんが……。

世界の発明王さん、いらっしゃい!

日本の誇る発明王といえば、ドクター中松氏をまず挙げなければならないだろう。自ら発明したジャンピングシューズを履いて、東京都知事選に出馬したり、テレビに出演したりするスゴイ人だ。こー書くと、ドクター中松氏を知らない人は、お笑いタレントと間違えるかもしれない。目のよくなるクッキーやノストラダムスエンジンを発明した人でもある、と書くと、なんだかウサン臭い人だな、思うかもしれない。

しかし、わしらが、ふだん使っているフロッピーディスクを発明した人だといえば、いかにドクター中松氏がスゴイ人なのかわかってもらえると思う。

我がMSX研究所の在宅勤務所員たちもドクター中松氏を見習い、世界にはばたいてほしい。それには、まず研究レポートを提出することから始まるのだ。

先月号の約束どおり、ちょびっとコーナーを拡大して、掲載することわざを多くしてみた。採用者には、3000円分の図書券を進呈するぞ。

今月のいっぽん！

暑さ寒さもディガンまで
by 阿ベンジャミン伊藤

宮城県　阿ベンジャミン伊藤

ねずみを捕まえた子猫に母猫が言った「彼岸だから殺しちゃダメよ」。次の日、ねずみを見つけた子猫が言った「ママ見て、彼岸が走っている！」。

大阪府　上田小路総統

6月号では、運よくアンケートはがきに書いたことわざが採用された上田小路総統。今度はちゃんと官製はがきで送ってきた。

はいりはいりふれ
はいりほー
はいれはいれ
ほいほー
フレイ
大きくなれよ

鹿児島県　零戦54型丙

「大きくなれよ」って言ったって、こんな巨大化したフレイちゃんだと、やっぱり、はいりはいりふれ、はいりほーな感じだ。

枝あり一本
只野等也

岩手県　只野等也

今月のチンの没はがきの中には、やはり誤字があった。だが、只野等也よ。はがきのフチを蛍光ペンで塗るのだけはやめてくれ。

はやおきはさんもんのとくだしんのすけ。
ぴーちっ

神奈川県　ぴーち

そーいえば、Mマガでイラストを描いている水口幸広氏は、暴れん坊将軍を見て、オロオロ泣いてしまうほどの泣き上戸だ。

サマーな感じ
ベーしっ君
荒井清和

読み切り小説
おまかせパパ
フラメンコ万作

「ドァーッハッハハァ！　ヒロシ、勉強かァ？　こりゃまた結構！」

ダマってろよクソジジイ。

「クソジジイ？　ガーッハッハッハァ！　クソジジイとは、こりゃ参ったァ！　ヒロシ、お前、パパに対してその言い草はないだろう！　おっと、言い草といえば、イースター島だ。ヒロシぃ、知ってるか、イースター島？」

当たり前だろウスラボケ。

「ウスラボケ？　ブァッハッハッハ！　まあいい。そうかヒロシも知ってたかイースター島！　偉いぞヒロシぃ！　さすが我が息子だ、よくやった！　ところでなヒロシ、イースターと言えばホラ、アレだ、アレアレ、見合いじゃなくて、かがみ愛じゃなくて……、ホラ、言ってみろヒロシ！」

モアイだろハゲチャビン。

「ハゲチャビン？　そのとおり！　ガーハッハッハァ！　ヒー！　……ちょっと待てヒロシっ！　お前、さっきから何だこのヤロウ！　パパもう怒っちゃったぞう！　コラッ、そこに座れ！　パパの植木バサミでチンチンちょん切ってやる！　お前は今日からヒロシじゃなくてヒロコだヒロコ！　やーい、ヒロコちゃんだヒーロコちゃんだビロビロー」

無理言うなよスットコドッコイ。

「スットコドッコイ？　ブァーッハッハッハァ！　スットコドッコイとは、こりゃまた結構！　いいか、パパがいつでも優しいと思ったら大間違いだぞ！　……そうだヒロシ、大間違いと言えば、ヒロシはマッチとトシちゃんのどっちが好きか？　パパはだな、おー、マッチがいい！　なーんてな、こりゃ傑作！　グワーッハッハッハァ！　ウヒー！」

楽しいか？

「ガーッハッハッハ！　パパのおかげで、我が家はいつも爆笑のウズ！　なあヒロシ！　パパパヤー」

ココへ送れっ!!

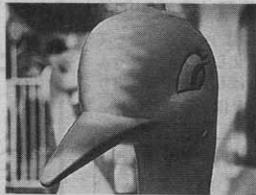
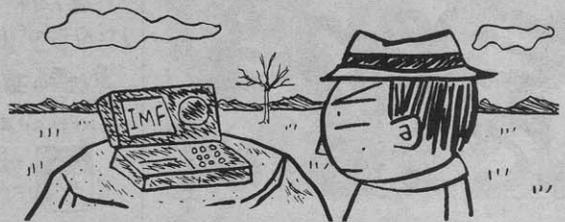
MSX百科では、みなさんからのはがきを待ってます。応募するときは、黒のスミ一色（鉛筆はダメ）で書いてね。

＜あて先＞

〒107-24　東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
（株）アスキー
MSXマガジン編集部
MSX百科○○○○係

MSX探偵団

元のサヤにおさまる

青い空、白い雲、そして、MSX探偵団。6、7月号とカラーの見開きページでお送りしたこのコーナーも、ついにというかやはり白黒ページに戻った。フッ、短い間だったけどいい夢見させてもらったぜ、の伊集院太介だ。この2ヵ月の読者の反応は「おもしろくなーい」、「カラーはやめなさい」というように、すこぶる悪かった。で、こうなったわけだが、私はちっとも気にしていないぞ(うそ)。

⬅なんとかクビだけは免れたけど、かなりヤバイ。

依頼状

東京に浅草花屋敷っていう遊園地がありますよね。そこにあるジェットコースターは「すんげえこわい」という話を聞いたんだけど、それは本当なんですか？　今年の夏休みに東京に遊びに行くとき花屋敷にも寄ろうと思っているので、実際はどの程度か調査してみてください。報酬はハズみますぜ。

宮城県　鎌田祐司

下町情緒あふれる浅草へゴー

正式名称はローラーコースター。昭和28年製というから相当ボ、いや年期が入っている。はたして本当にスリル満点なのだろうか？　少しアヤしい。

花屋敷は1853年に牡丹と菊細工の花園として誕生してから、じつに140年の歴史を持っている。2年前に大規模な改装をしてから、若者に人気のデートスポットになったのだ。

コース全長230メートル、所要時間1分30秒、最高時速42キロ……と、データ上ではたいしたことないのだが。

見よ！　この必要以上にガタガタ揺れる車体、民家スレスレのコースを！　こわい！

⬆入口にある〝勇者に告ぐここはコースターののりばではないぞよ!〟という看板がさびしさを誘う〝大魔王ドラゴンガ〟。内容も結構さびしい。

⬆迫力ある映像とガタガタ動くシートで高速移動を疑似体験できる〝瞬間移動装置TP-1〟はかなりスゴイ。こんな写真を見てもわかんないと思うけどね。

やっぱりこわかったっす

いやはや、こりゃコワかった。いつ分解するかと心配で、というのは冗談だけど、体感スピードはかなりキているので十分絶叫できるよ。良かったネ！

というわけで本日のお勧めはこれで終わりです。また来月、このコーナーがあったらお会いしましょう。そうそう、今月のプレゼントは、花屋敷内にある占い館で売っていた〝幸運を呼ぶ石〟だ。欲しいでしょ、ん？

⬅〝使用上の注意〟を添えて、3人にあげよう。

M·S·X ZONE

タイトルも"MSX百科"に変わったことだし、それらしいことをやろうかなと思いました。つまりココは、MでSな情報を紹介するページなのです。

MUSIC SCENE X

PIZZICATE FIVE

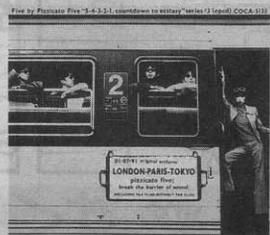
1984年結成。当初は4人グループだったが、現在のメンバーは小西康陽、高浪敬太郎、野宮真貴の3人。SEVEN GODS RECORDS(日本コロムビア)所属。

5月から9月までの5ヵ月間、毎月新譜を発表していくという変わった方法をとっているのは、ピチカート・ファイヴという3人グループだ。名前を聞いてもピンとこないかもしれないけど、彼らの音楽はテレビでよく耳にすることかできるのだ。オリジナルメンバーの小西康陽と高浪敬太郎はフジTVのドラマ『キスより簡単』や『抱きしめたい』、新しいところでは『学校へ行こう』などの番組音楽を担当していたり(そのサントラ盤は今年の5月26日に発売された)、数数のアイドルポップスやCMソングの作詞、作曲も手掛けている。新メンバーのボーカル野宮真貴は、多数のCMソングやナレーションでその美声を披露している。ピチカート・ファイヴは、いわばマスコミ界の影の仕掛人集団ともいえるのだ。

ピチカート・ファイヴは1985年、細野晴臣プロデュースによる12インチシングル『オードリー・ヘップバーン・コンプレックス』(テイチク)でメジャーデビューした。テクノ、'60年代ポップス、アイドル歌謡などの魅力と限界を把握したうえで作られた、オシャレでポップな音楽性が高く評価され、1987年発表のファーストアルバム『カップルズ』(CBSソニー)は、ミュージックマガジン誌同年度"日本のロック・ベストテン"で2位、アドリブ誌で4位にノミネートされたほどである。その後メンバーチェンジが何度かあったが、洗練されたスタイルは変化することなく、どのアルバムでも高いクオリティーのサウンドを提供してくれた。とくに昨年5月に発表されたアルバム『月面軟着陸』は、過去の曲を大胆にアレンジした、遊び心いっぱいの秀作だ。

もちろん新譜も素晴らしいデキなので、是非聴いてみてほしい。上品でアダルトな音楽性にすっかはまっちゃっても、当コーナーでは責任は持たないぞ。

●カップルズ

⬆全体的なイメージは"退屈な夏の午後"といったところか。名盤だぞ。

●超音速のP・F

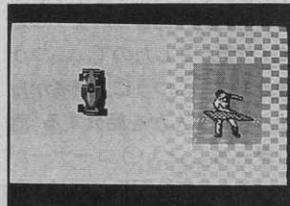
⬆7月1日発売のミニアルバム。初期のレパートリーも収録されている。

MOTOR SPORTS X

熾烈を極める日本GP観戦!?

モータースポーツの最高峰として知られるF1。6月中旬現在、ウイリアムズが絶好調。が、いつV12パワーのマクラーレンやフェラーリが巻き返してくるかわからないほど、接戦は続いている。とまあこのようにF1の話題はつきないのだが、今回は10月21日に鈴鹿サーキットで行なわれる日本GPのチケット争奪戦について書いてみたい。

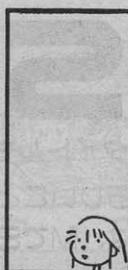
今年の日本GP観戦チケットは昨年の郵便振込システムとは違い、往復はがきで応募した中から抽選で10万枚を発売するというシステムをとっている。それも、このはがきの申し込みの締切は6月8日ととっくに終わっているのだ。

➡F1関係の雑誌を読めばキミもF1博士になれる(はず)。

⬆MSXのゲームもF1が流行。

さて、当Mマガ編集部でもF1好きの編集者は数多い。ある編集者にいたってはこの申し込みはがきを送っただけでなく、あちこちの知り合いに日本GPのチケットを手に入れるために画策しているようだ。彼ははたして日本GPのチケットを入手できるのだろうか?

MINI SKIRT X

ミニスカ万歳

'70年代に大ブームを巻き起こしたミニスカートが、今年に入って大流行という。あのananをはじめとするファッション誌でも大きく特集として取り上げられているほどだから間違いないのである。そういや最近、街で見かけるギャルたちの足の露出度も高くなっている。いやあ、若返りますのうこの眺めは。(おやじ)

木村早知子さんはゴルフがうまいと思う……

危うしぎーち!! 改め すくらッぷぶッく

みんな、青春してるかい？ 青春っていってもいろんなカタチがあるよな！ スポーツに汗を流す青春もあれば、ドラッグでハイになる青春もある(オット、こりゃ犯罪か)。そして、まんがを描くのも青春だ！ 読む人の心を和ませ、そしてハラハラドキドキさせるようなまんがを描きあげたときの気分はデリシャスさ！ ……って、ここまで書いてあまりの空々しささにイヤ気がさしたので、ふつうに書きます。ふつうに。読者から寄せられたまんがを紹介する「危うしぎーち！」というコーナーが始まって今月で3回目だけど、急きょタイトルが変更となった。理由は簡単、「やっぱ恥ずかしいから」だ。ははっは。内容は変わらずなので、これからもよろしくねんという感じだ。

山形県 伊藤慶一郎

んじゃ、作品の解説といこう。左側の4コマまんがは色鉛筆できれいに、いやテキトーに着色されているからべつにモノクロページで紹介してもいいよね。いやー、コレはおもしろいっすよ。適度なヘボさとイヤーな"間"が、じつにみごとにかみ合っている。でも左下の鉛筆書き文字は興ざめだな。余計なお世話だぜ(うそです)。

埼玉県 中山千代

右上の2コマまんがの作者中山千代は、毎月信じられない量のイラストを編集部に送ってくれる。このパワーの源はいったい何？ まさか仙道パワー？ まあいいか。このヒトの画風はヒジョーに個性的で(内容もね)理解に苦しむこともしばしばあるんだけど、皆さんはどうでしょうか？

作品を紹介したおふたりには図書券3000円分を送るので、見るなりさわるなりしてください。関係ないけど、新タイトルの元ネタがわかる人、いるかなあ？

|M|S|X|ゲ|ー|ム|指|南|

技あり一本

編集部ではいまだに『コラムス』が動いている。みんな単純だから、なかなか飽きないのだ。現在編集部でのハイスコアは、レベル113で2497029点(イージー開始)。これってスゴイのだろうか?

●イラスト/石井裕子

信長の野望 武将風雲録 武将を手なずける方法

大人気歴史シミュレーションゲーム『信長の野望』シリーズの第4弾『信長の野望 武将風雲録』がついに登場しましたね。今回導入された要素は〝技術〟と〝文化〟。前者は鉄砲や鉄甲船の開発に関係し、後者は各コマンドの実行結果に大きく関わります。これによってゲーム展開はやや複雑になりますが、よりリアルに戦国時代の雰囲気を味わえるようになったので、戦国時代ファンにはオススメできるゲームです。

さて、技の紹介とまいりましょう。当時の文化の象徴である茶器を使って、配下の武将たちの忠誠度をドカーンと上げる方法です。

⬆捕らえた敵方の武将も、この方法ですっかりアナタの虜に! 簡単なモンだね!

⬆茶器を回せば人はなつく、ということわざは本当だったのか。そんなのねえよ。

これにはまず領国がふたつ以上必要なので、1国しかない人はがんばって増やしましょう。で、大名のいない国に忠誠度を上げたい武将(複数でも可)と茶器を配置します。あ、茶器はその国の城主に持たせておくことを忘れずに。そして、茶器を城主からその武将に渡します。すると忠誠度がアップします。そして今度は茶器を受け取った武将を城主にして、同じことをべつの武将にたいして行なう……というのを繰り返しましょう。こうすればひとつの茶器で複数の武将の忠誠度を上げることができます。すごいよな。

情報提供:神奈川県 青木健二郎

ファンタジーⅣ そう、セージさん!!

隠し職業〝セージ〟の作りかたです。キャラクター作成で職業を決定するとき、カーソルをす速く動かして(マウスでの操作がベスト)、ふたつの職業がクリックされている状態のときにボタンを押します。タイミングはかなりシビアなので、何度も挑戦しましょう。みごと成功すれば、CLASSにSAGEと表示されるハズです。大切に育てれば強力なキャラになりますよ。

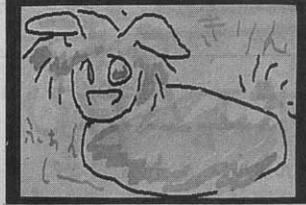
情報提供:宮城県 引地勇治

⬆初期HPは1だけどMPは52もある。おまけに、レベル13になればHPは255になる!

シェナンドラゴン ご愛嬌、ご愛嬌!

本体のドライブ1にゲームディスクAを、ドライブ2にフォーマットした新しいディスクを入れます。で、BASIC上でCOPY〝A:*.*〟TO〝B:〟と入力し、リターンキーを押します。つまり、ディスクをコピーしてしまおうってワケです。

1ドライブのMSXでもできますが、ディスクの入れ替えがめんどくさいです。そしてコピーしたディスクを立ち上げると……。

情報提供:埼玉県 吉田 稔

⬆こんなグラフィックが見れる。健全なユーザーには思いもよらない方法だね!

キミも有段者をめざせ!

このコーナーではMSXゲームの裏技、攻略法、マップ、その他何でも募集しています。誌面に採用された方には全員、1000円分相当の全国共通図書券をプレゼント。また技の切れ味に応じて、一本(5点)、技あり(3点)、有効(2点)、効果(1点)、教育的指導(−1点)のランクに分けられ、それぞれの点数が加算されていきます。合計が5点になれば有段者とみなされ、市販のゲームソフトの中から好きなものを1本プレゼントします。

はがきの書き方

ハーイ！　わたしナモ。今、お便所でお食事中。ムゥ、ブリ、ビチビチ。

夏だ！　暑いぞ！　いやーん。こんな日には、閉め切った部屋に閉じこもり、熟れ熟れの色気したたリングなマダムと濃厚なひとときを過ごしちゃうのが得策です。

「ナモさァん、早くウ」

おっと、マダムがお呼びのようですネ！　それでは、その道ひとすじのタイル張り職人、ナモ戸塚さん(33)の、ひと夏の秘めゴトのご様子を順を追っちてお話ししていきましょう。それではナモさん、ガ〜ンバ！

「ウオォォォ奥シャアン、カベ、張り替えましたデェ」

「アーラごくろうさま。待ってたのよォ。さ、こちらにいらして」

「そりでは、わたくシはここいらで失礼をば、おばおばおばおば、オバ！」

「ヤダあなた、何もしないで帰るつもりなの!?」

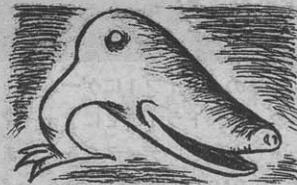
「何もしないッて、奥シャン、今、カベを、ホラ！」

「んモウ、ナモさんったら、ちゃーんとわかってるクセにぃ」

「そ、そそそそんなコト言われマしてもアッシにはそのデスネ、つまり……。ウワア奥シャアン！　いいい今、ほほ北東の方角に悪霊が現われマしたでスヨ！　ウヒャア、ナンマンダブナンマンダブでごじゃりマするルルルルぅ！」

「悪霊？　なんだ、息子のノブヒコじゃなーい。あの子、血色が悪いからご近所の人に気味悪がられてンのよ」

「うわたたた大変です ヨ奥シャアアン！　悪霊が鼻から粘液状の物質をっ、ホラ、ダラ〜リと！」

「ノブヒコ！　みっともないから鼻かみなさい！　まったく、アンタっていつもだらしないったらありゃしないんだから……。ほら、お小遣いあげるから、お菓子でも買いに行きなさい！　シッシッ！」

「アリャマア、奥シャアン！　こりゃマた、うマいこと悪霊を追い払いマしたでごじゃりマしたでスなあ。ビックリ！」

「だからアレは息子よムスコっ！　ところで、ナモさんは息子さん、いらっしゃるの？」

「アッシの息子なら、ホラ、ここんとこにブラ(自粛)」

「まあ、ウットリ」

おっ、ナモさん。うまくいっているようですネ。やるぅ。ヒューヒュー！　どうぞ、心ゆくまでお楽しみくださいネ！

とと、ここで気になることがひとつありました。甘言に釣られて体よく追い出されちゃったノブヒコくんですが、悪霊だの、血色悪いだのヒドイ言われようで、あげくの果てにハイ、サヨナラ！　では、ちょっと悲惨すぎますよね。しかし、ノブヒコくんだって負けちゃいませんヨ。第2章、〝ノブくん、お姉さんにアタック大作戦〟。それではノブくん、ガ〜ンバ！

「ア〜ラ、ノブくん、いらっしゃアい！　今日は何がほしいのかなーン？　ガムゥ？　チョコオ？　それとも、ア・タ・シ？　なーンちゃってェ。アハハハハ！　ノブくんったら真っ赤になっちゃって。カーワイイ！　……と思ったら、真っ青じゃない！　ノブくんどうしたの？　顔色悪いわヨ！」

「……いつもでしゅウ」

「アッハハハハ！　そーいえばそーよネェ！　ノブくんったら、いつも血色が悪いもんだから、お友だちから〝ゾンビくん〟って呼ばれてるんだっけ！　ヒーッヒッヒッヒィ！　……あ、あ、ごめんネ、ノブくん。お姉さんねェ、べつに悪気があって言ったワケじゃないから。ただ見たままを正直に、って、こここれも冗談なのはわかるわよネ。ノブくん賢いから、自分のコトは自分が一番よく知っているはず……ああっ」

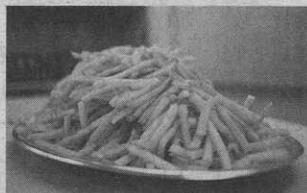
ポエムなひ・と・と・き

ルルルン。お元気してる？　アタシャゲ・ン・キ！　でもちょっとブルーな気分でごじゃるの。ルルルン、ルルラー。ルルラールー。

そうね、今の気分を植物にたとえると……、〝ベニテングダケ〟ってところでごじゃりますルかしらン。ルリルーラー。え？　理由は何かって？　いヤダぁ、理由なんかありマせんでごじゃるゥ！　ルールララー。フィーリングってヤツよ、ホラァ！　モウ、アタシにそこまで言わせる気ィ？　……アラァ？　ゴメーン！　今日のアタシ、なんかヘーン。ラララルー。

ところで、ラララン、みなさんは四季の中でどの季節がお好きですかしラン？　アタシ？　アタシはネ、やっぱり、夏が一番好きでごじゃるワン。湿り気を帯びた熱風が、アタシの頬をベロリとひとなめ。するとジュワッと吹き出る汗！　粘り気を帯びテカつく肌！　ツンと鼻をつく体臭！　アアン、とってもデンジャラスなフィーリングでごじゃラスわァン！

ポテトパーティー

日曜日の午後は、気の合う仲間とポテトパーティー！　ポテト料理を口いっぱいに頬張って、愉快で楽しいひとときを過ごそう。さあ、キミもレッツトライ！

今月のこのヒト

さて今月のこのヒトは、Mマガ編集部が誇るビックリライターさん、ロンドン小林(22)です。近ごろポケットベルを自らの意志で持つことにした彼、「これでみんなに迷惑かけずに済むネ」と上機嫌だけど、実際は発信音が鳴っても「寝ていて気づかない」とのこと。あれま。

奥さま！ご存じでしたか？

いきなり「ご存じでしたか？」などと問いかけられても、何のことやらサッパリわからず、頭をかかえてひたすら苦悶する奥方のご様子が手に取るようにピシッ！　ピシッ！　と伝わってくる昨今でございまするが、みなさまはいかがお過ごしであられましょうか。

こんばんは。「奥さま！　ご存じでしたか？」のお時間がやってまいりました。あ、ちなみに、私は「ご存じでしたか？」なんて聞かれると、適当にポチン！　と相づちを打ちまして、知ったかぶりをしてしまいますです。そんな態度では、いけませんね。知ったかぶりは、いけません。わからないことは、すなおに聞く。これが大事になってくるのでありますよ。

ときに、夏でございます。夏といえば、サマー。なんて、なにサマーだと思ってるんだ、と、お怒りかもしれませんが、もう行数がつきてしまいました。以下来月。

占い

占いです。占いといってもいろいろありますが、この占いは身の毛もよだつ夢占いです。あ、べつによだちませんね。いいんです。

●ハトの大群に襲われる夢……幸せの象徴、ハトに囲まれるほど縁起のいいことはありません。きっといいことがあるでしょう。自信ないけど。

●『テトリス』とか、そういうゲームをやっている夢……ただのゲームのやり過ぎです。

●河童に足をつかまれて川底にひきずりこまれる夢……河童の手はヌルヌルしています。これは仲のいい友だちとヌルヌルした関係になる、ということの暗示です。

●おもしろい夢……〝正夢〟という言葉もあるとおり、おもしろいことが近いうちに起きるでしょう。

●つまらない夢……〝逆夢〟という言葉もあるとおり、おもしろいことが近いうちに起きるでしょう。

●えっちな夢……起きたとき、詳細をなるべく覚えておくようにしましょう。そしてあとで思い出して、幸せな気分になりましょう。ラッキーな夢です。

●おしっこをしている夢……寝小便をしている可能性があります。すぐ起きましょう。

この夏、小麦色の肌大作戦！

そこの青っちょろいボーイ、そんなんじゃこの夏、女のコにモテないぜ！　なにはともあれまずは肌を焼こう。こんがりした肌ってヤツに女のコは弱いモンなんだゼ。

用意するものはタバコ。未成年はお父さんから2、3本わけてもらおう。火をつけたら服の袖をまくってタバコの先を腕に近……。

譲ってください

●いとうせいこうのインディーズCD『MESS AGE』を90円で譲ってください。送料そっち持ち。

●『エミーⅡ』を適価で譲ってください。新品絶対不可。

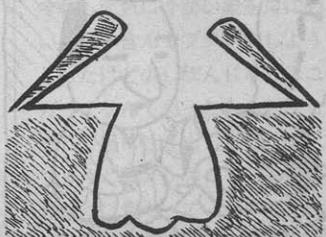
ドッキリくん㊎

「シガーチョコとエスプレッソをもらおうか」

「あ……ははハイハイ、そうよね、ノブくん、お買い物に来たんだもんねえ、今日は。シガーチョコにエスプレッソぉ？　ヒネたガキ！　あ、ウソよウ・ソ！　ノブくんカワイイから、お姉さん、ついついからかいたくなっちゃってェ……ハァ……」

「なんならお前のハートももらい受けるゼェ」

「つけあがるんじゃねーよ、このクソガキッ！　バシッ！」

おっとノブくん大失敗！　今日はまったくいいとこナシですネ！

ぼくのわたしの恐怖体験

ある蒸し暑い夏の夜のことでした。当時12歳だった僕は、いやらしい深夜番組をずっと見ていたので、布団に入ってもなかなか寝つけませんでした。

あまりの寝苦しさに堪えかねて、僕は枕元の小窓を少し開けました。その小窓は通りに面しているので、覗くと通りの様子がわかるようになっています。しばらくあたりの薄暗い風景を眺めていると、通りの向こうからオレンジ色の発光体が、尾をひいてこちらに向かってくるではありませんか！　その発光体は僕の目の前を過ぎ、通りの反対側へと消えていきました。

あの光の正体は、決して自転車のライトやホタルではありません。ホタルの放つ光は青白いし、第一僕の家の近所には池や川がありません。ホタルは水辺にすむ、舟の形をした小型の昆虫なのですから。

シャキッとしよう

現在34時間ぶっとおしで起きています。意識がもうろうとしています。おまけに今日は原稿の締切日です。そのくせ昼間は友だちとカラオケボックスに行って「恋とマシンガン」とかを熱唱してきました。ダメですね。ダメといえば、阪神タイガースも相当のモノです。この原稿を書いているのは6月の中旬だけど、本が発売されるころもおそらく最下位でしょう。何となくそんな気がするんです。でも、個人的にはがんばってほしいです。中村監督の悲しそうな顔を見ていると、こっちまで悲しい気分になってしまうからです。じゃあプロ野球ニュース見なきゃいいじゃんと思うかもしれませんが、たとえそうしてもダメです。ニュースステーションで見ちゃうんです。

ある日、友だちとカラオケボックスに行きました。そして、そのカラオケボックスで4日間寝泊まりしているという女の子と一緒に歌いました。よくわかんないけど楽しかったです。

休みの日に1日半寝ていたら、自宅にいて時差ぼけを経験した。

（千葉県　志村勇樹）

♡外国に行ったわけでもないのに時差ぼけを体験した、と。いわゆる、疑似時差ぼけというやつですね。でも寝不足のために、つねに現実と夢のはざまを過ごしているアルファー波ビンビンの私なんか、そのような状態は日常茶飯事のことだったりするのです。

そうそう、経験からいって、疑似時差ぼけ状態になったときって夕焼けを朝焼けと勘違いすることが非常に多いね。「おっ、あんなに夜遅く寝たのによく早く起きれたなあ。すごいすごい。うーん、やっぱり早起きは三文の得っていうのはホントなんだなあ。うん、気持ちがいいネ！」とか勝手に思い込んでいるんだけど、じつはしっかり夕方。これがたまらん。それもすぐ気づくんじゃなくって、じわーっと気づいていくからいいんだなあ。まず、朝焼けのはずなのにやけに空が赤い→顔がなぜかむくんで疲れている→朝5時くらいのはずなのに子供たちの遊んでいる声が聞こえている……。

この、すべてを悟ったときに味わう不思議な錯覚と絶望感。何かこう、自分だけがまわりの世界の動きから取り残されたタイムスリップ状態に陥るんですよ。その非日常の感覚をまた味わいたいがために、つい私は寝すぎてしまうんだなあ。不可抗力。うそつけ。

でも、1日半なんてまだまだアマイ。Mマガの編集部の中には、かれこれ48時間も寝ていたという強者がいるのだ。48時間も寝ると逆に疲れちゃって、また眠くなってしまうんだそうだがな。

眠り姫の気持ちがわかる編集者

昔NHKでやってた〝パジャマでおじゃま〞は、タイムを競わせて商品を出せば盛り上がると思いませんか？

（北海道　福田匡亮）

♡「パジャマでお、じゃ、ま。ぱぱっぱぱっぱっぱジャ〜マ、ぱぱっぱぱっぱっぱジャマジ……」。すまぬ。あまりに懐かしいもんでつい口ずさんでしまった。いいよなあ、パジャマでおじゃま。あ、知らない人もいるかもしれないけど、この〝パジャマでおじゃま〞はNHKの子供向けの番組〝おかあさんといっしょ〞の看板コーナー（ホントか？）だったものなんだよね。

パジャマでおじゃまの内容は子供がパジャマを着るまでの過程を映しているだけという、そのテの変な趣味の人以外はつまらないものではあるが、ここでチェックしてもらいたいのは、子供たちがパジャマを着ることにトライしている最中、終始流れている妙なノリのBGMなのだ。確認はとってないけど、ボニージャックスらしき人たちが「ぱぱっぱぱっぱっぱ」と、さもうれしそうに〝パジャマでおじゃま〞の歌をハミングしてるんだよね。ああ、あのBGM、もう聴けないのかな。

ただ、子供たちにパジャマタイムを競わせるのは感心できないな。いや、競わせることが悪いっていうんじゃないんですよ。……もし子供たちがあっという間に着替えちゃったら、あのBGMが聴けなくなっちゃうじゃないか、と言いたいのです。パジャマ万歳。

パ！　ジャマだねの編集者

固体の入浴剤で丸いやつ……そうそう、バブとかって、なんとなくラムネに見えません？　思わず口に持っていきそうで困ります。そんなことありませんか？

（千葉県　山口祐輔）

♡そうそう！　このあいだなんてさあ、結局気づかずに口の中へ、なんてことねえよ。気持ちはわかるけど、そんな間違いをするのは幼児とおマヌケさんくらいでしょ。

でも小学生のころ、学校のプールに沈んでいるカルキ剤を拾って「わーい、大きいクッピーラムネ」と言った覚えはあるな。さすがに食べはしなかったけど。

駄菓子が好きだった編集者

パ ルナスの謎がとけてよかったですね。

（三重県　丸山正司）

♡いえいえ、これというのも皆さまの温かいご助力の賜物です。おかげで安心して眠ることができます……と思ったら、ある読者からパルナスのマスコットキャラのバッジが送られてきました。そのキャラの顔が〝笑う牛〟くらいに不気味なので（6月号P85のイラスト参照)、しばらく夢の中でうなされそうです。こりゃまいった。

メガネドラックのCMに出てくる
桃太郎も怖いと思う編集者

M SXマガジン6月号のP82にロンドン小林が鉄パイプで殴られた、とありますが、あれは本当ですか？

（福島県　蓮沼淳）

♡大マジ。

担当じゃないけど出たがる編集者

ぜ んぜん意味のない話ですが、このあいだ修学旅行で東京に行きました。東京は空気が汚ないのでしょうか。息がしにくくてたまりませんでした。

（三重県　長井昭史）

♡それはきっと、キミが都会のスケールに圧倒されて息が詰まったからだと思うな。えーっと、キミは三重県人でしょ？　じゃ、ムリもないなぁ。フフン。

田舎育ちの編集者

最 近、よく思うことがあります。私は何を思ってるんだろー、と。ありません？　ありますよねー、ふつう。

（岩手県　三上弘幸）

♡「ふつう」とか自信もって言われると反抗してみたくなるけど、たしかにあるよな。くやしいけど。さらに「何を思ってるんだろー」と思っているとき、その「思い」はどういうカタチで存在しているんだろー、とも思うぞ。誰かが耳元でしゃべっているワケでもなければどこかに書いているワケでもないし……。〝心の中〟といってもそれでは答えにならない。いったいどのへんに、どんな状態で存在しているのか、非常に気になりません？　なりますよね、ふつう。ならないかなあ。ネエ。

疲れている編集者

こ んにちは。あまりバカなことを書いてると、「なんだこいつ、バカじゃねーの」とか思われそうなので、あまりバカなことを書くのはやめます。

（長崎県　田之畑豊彦）

♡そんなこと言ったらわしの立場はどうなるんだ。そんなふうに思われるの、慣れたもんね。

すれた編集者

こ の前、学校で田植えをやった。ひとり田んぼでこけたッ！

（千葉県　御園康典）

♡いるよな、こーゆーヤツって。間が悪いというか、やたらとハズいヤツがさぁ。も一恥ずかしいったありゃしない。もしオレがそいつのよーな目にあったら腹切るね、腹。

態度がやたらとデカい編集者

♡あの一、席を外していると、いつのまにか文章が増えているんですけど……。

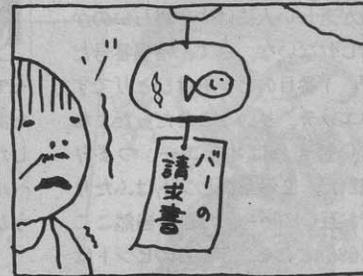
トクした気分の編集者

お たよりハッスルで、〝ニヤリ〟と言いながら笑うとかいうのがあったけど（6月号参照)、あれを最初にやり始めたのはオレ様だ！　前歯を見せてやるのはビギナーで、中級者は口を半分だけ開ける〝キザタイプ・ニヤリ〟ができる。上級者は、それに〝キラリン！〟とかつけて歯の輝きを表現するのだ。さあ、アナタもこれでニヤリ・マスター!?

（東京都　粒豆五十嵐）

♡さよか。ニヤリ・マスターはともかく、キミが最初にそれを始めたってのは結構マユツバものだな。

淡白な編集者

のんきな父さん　桜玉吉
NO.18974181回

女の子のヒ・ミ・ツ

ジュリアスはまだら模様のリボンが似合うステキな女の子。今朝も元気にうがい薬を口にめいっぱい含んでブクブクしようとしたけど少し飲んじゃってニガーイなんて思ったもんだから慌てて庭に吐き出したところ、ちょうど朝メシのミミズをおいしそうに食らっていたスズメにブッかかってしまったからさあ大変。スズメは猛然とジュリアスに抗議します。

「チュンチュンチュンチュンチュンナニスンダコノヤローチュンチュンチュンチュン」

ジュリアスはスズメに言いました。

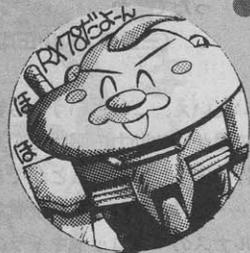
「グッドモーニング、ベトナム」

スキーじゃないっす

群馬県の片平正樹くんをはじめ、多くの読者から「6月号のこのコーナーのおたよりのあて先で、(株)アスキーが(株)スキーになっている」という指摘のおたよりが届いた。いやあ、やっぱりわかります？　じつは読者の皆さんの観察力をテストするために……というのはウソ。明らかにこっちのミスです。なんか最近こーゆーのが多いな。

＜あて先＞

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
多いなじゃないでしょ係

MSX人生相談

教訓：聞くは一時のハジ、聞かざるは一生のハジ!!

人生相談指南役
もりもり博士

X指定

ふたつめの街の妙な建物に入るための暗唱番号がわかりません。ユリの園のさやかのヒントから推理すると、最初の番号は5122だと思うんですが、あとのふたつがわかりません。もりもり博士、僕をどうかお救いください。

埼玉県　H・Y

ここは、すけべな人なら難なく解けてしまうんだけど、そういう知識が乏しい人にはやや難しいのかもしれないな。さて、暗唱番号だが、1番目のヒントはひとりでするエッチ、ということだったよね。言い替えればオ○ニー、つまり0721だ。2番目のヒントはふたりでお互いの……、だから当然ここは6969となる。3番目のヒントはさやかが絶頂のときに言った言葉ということだから、言うまでもなく1919となる。わかったかな。ま、わからなくてもいいのだが

ロードス島戦記

ベルドを倒したあとで、カシュー王に会いたいんだけれど、どこへ行っても会えません。ベルドを倒したあとにウズの村のトロールを倒したのが悪かったのですか？　レベルは全員15になっています。どうか教えてください。

愛知県　富田和寛

キミはおそらくロードス島戦記の小説の愛読者なんだろうね。私もそうだから、キミがカシューに会いたい気持ちはよくわかる。が、じつはこのゲームではカシュー王は登場しないのだ。そのほかにアシュラム、オルソン、シーリスといった人物もすべて登場しない。登場しない人間を探しても時間の無駄だよ。ベルドを倒したんだから、あとは打倒カーラに専念したほうがいいんじゃないかな。

ドラゴンナイトII

魔女の塔の最上階まで上ったのですが、隅々まで探し回ってもメサーニャの姿が見あたりません。塔の1階の扉を開く金の鍵も見つからないし、これからいったいどうすればいいのでしょうか？　墓場の地下の胸像が怪しいけど……。

東京都　里輪公介

そうだな、まず金の鍵から行こう。6階の最も奥にあるメサーニャの玉座は調べたかな。そこを調べ終わって、その部屋から出ようとすると、ケイトの幻影が現われて話しかけてくる。じつはそのとき金の鍵を落としているのだが、その位置から西に1歩離れた場所に落とすのでちょっとわかりにくかったんじゃないのかな。次にこれから行く場所だけど、これは長老と何回か話をしているうちにバーンがほのめかすはずだ。それを聞く前に行っても無駄なので注意。

ランスII

トマト・ピューレを脱がせることができません。ミミックの母親を探せばいいのですが、ヤリのでるトラップを解除できなくて母親のところに行けないのです。どうしたらいいのでしょうか。ついでに真知子の脱がせ方もお願いします。

神奈川県　長井友一

このゲームの質問は絶対に来ないだろうと思っていたのだが、来てしまった。なぜかというと、このゲームはゲーム史上初の解答集つきソフトだからだ。長井君が質問してきたところもちゃんと答えが載っているんだよ。最初のメニューのアリスの館を選ぶと、その中に解答というのがあるはずだ。それを選べば、最初から終わりまですべての解答が画面に出てくるからそれを見て解いてくれたまえ。

ピンクソックス5

さやかの恋の平均台で、さやかが眠っている以外の、もうひとつのエンディングがあるそうなのですが、どうやってもいけません。調べられるところは全部調べたつもりなのですがだめでした。どうすればいいのでしょうか。

群馬県　本多直昭

私もこのゲームにはけっこうてこずらされたよ。では、解答手順を教えてあげよう。まずさやかの部屋。ここはベッドの下を2回調べてくれ。すると着替えのシーンになるから、シャンプーの少し上の空間を調べてブルマーを発見し、そのあとでさやかを調べる。次のシーンはふとももに3回触ってくれ。さやかがいけないことを始めたら、左手に5回触ってから、パンティーに2回触ろう。このときパンティーを調べる場所は左の腰骨のあたりでないとだめだ。ここまで来れば最後のシーンは問題なく進めるだろう。がんばってくれたまえ。

どーにもこーにも解けないときは…

このMSX人生相談では、皆さんのゲームに関する質問を受け付けています。RPGの謎の解きかた、アクションゲームのボスキャラの倒しかた、etc……。質問される場合には、はがきに質問するゲーム名、質問の内容、悩んでいる場所に至るまでのゲーム進行過程、持っているアイテム類などをできるだけ詳しく書いて下のあて先に送ってください。電脳心理学者、ペーター・F・もりもり博士が親切丁寧にお答えします。

●●●

あなたのイラストをお待ちしています

このコーナーでは質問と同時にイラストも募集しています。はがき程度の大きさの紙に、スミ1色で、なるべくゲームに関する絵を描いてください。採用になった方にはお礼として、図書券3000円分を差し上げます。ペンネームを使っても結構です。

あて先はこちら	〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル (株)アスキー MSXマガジン編集部 MSX百科　人生相談係

愛のイラストコーナー!!

⬅小さいはがきに、よくまあこれだけたくさんの人物が描けたねぇ。細かい作業が好きなのかな。

●霧河みゆき

●かねぼうしょうこ

⬅ディードの絵もいろんな人から送られてきたけど、それぞれイメージが違うのがおもしろいな。

⬇ももこ組のイラストは初登場なんじゃないかな。関係ないけど変なトーンを持っているんだねぇ。

●藤平浩太郎

⬆天野タッチだ。しかし、これ何のイラストなんだろう。DPS、SGって書かれているけど……。

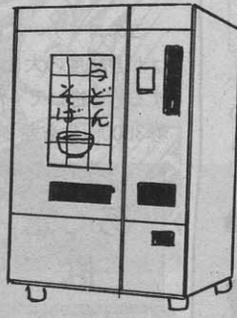
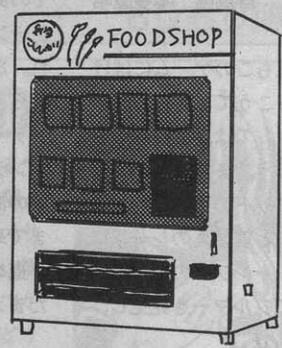
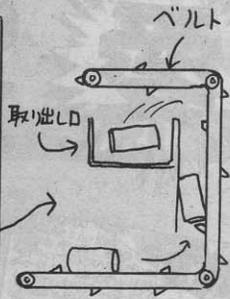
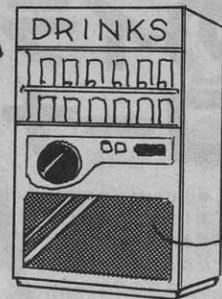
➡かわいいイラストだね。細かいところまで丁寧に描かれていて好感が持てる。表情もいいね。

●ちゃっぴい

●長良川鵜

米田裕のハイテクワンダーランド

自動販売機の巻

暑くてのどが乾いたとき、自動販売機のお世話になることがあるよね。そう、今や街中に自動販売機があふれているのだ。そこには、ボクたちの知らないハイテク技術がびっしりとつまっているらしいぞ。

仕事がら、深夜に起きていることが多いわけだけど、真夜中に仕事の手を休め、気分転換をかねて缶コーヒーなんかを買いに行くことがよくある。今でこそ、コンビニエンスストアが24時間オープンしているようになったけど、ちょっと前なら、深夜にモノを買えるのは自動販売機に限られていたものだ。

スロットにコインを入れ、ボタンで商品を選ぶと、缶が出てくる。ふつう街中にあるのは、そういった販売機が多いが、病院やビジネスホテルのロビー、フェリーのデッキには、もうちょっと高級な感じの自動販売機があるよね。

レギュラーコーヒーを入れてくれるものとか、うどんをつくってくれるもの、ハンバーガーをつくってくれるものなんてのがあるわけだけど、それらの中身はいったいどうなっているんだろうか?

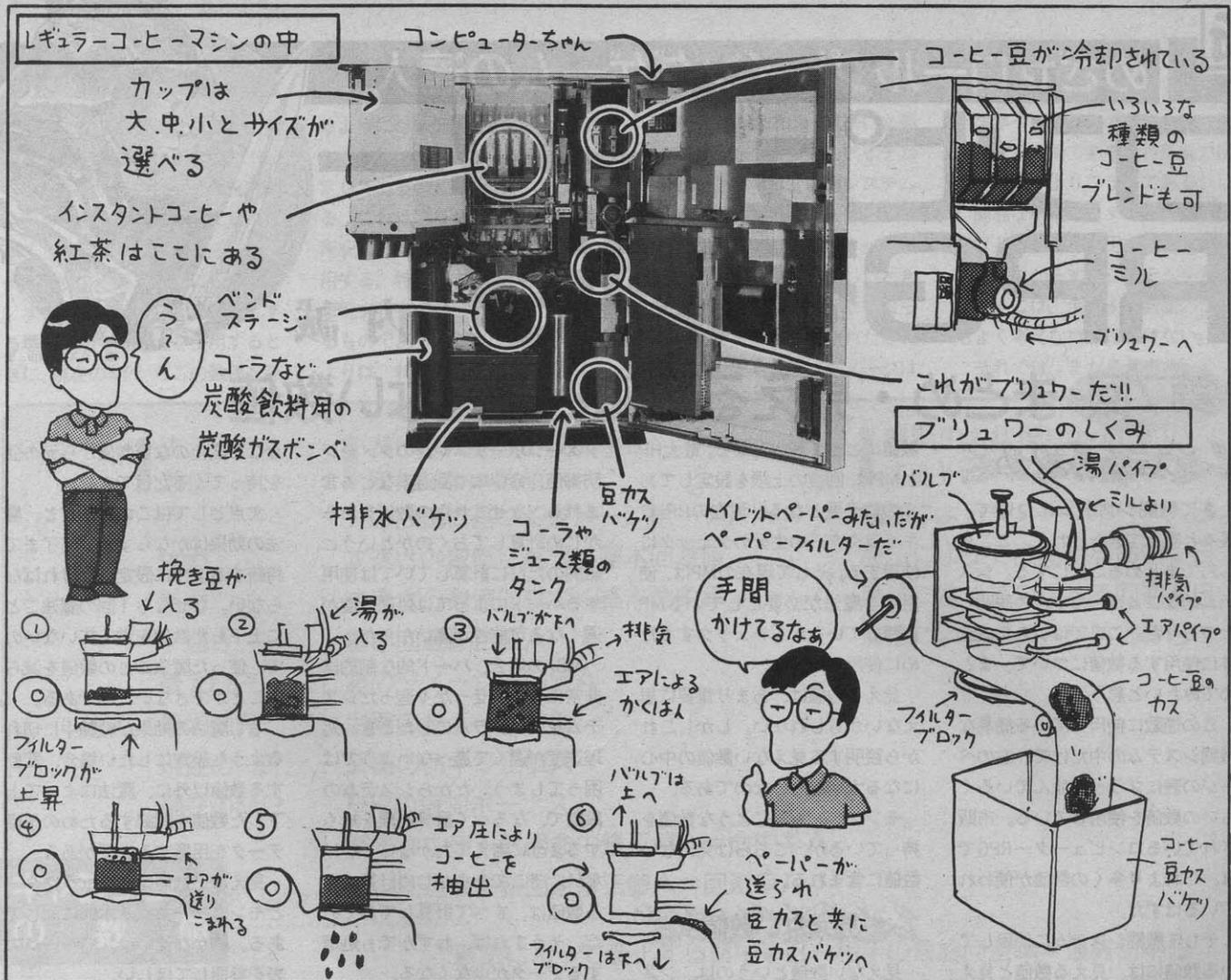
気になりだすと、中を見たくてしかたがない。ひょっとすると、寝ている間に、靴をつくってくれる小人サンたちが出てくる童話のように、妖精の小人サンたちが、一生懸命調理をしているのかもしれないではないか。

お金を入れてから、商品が出てくるまでの数十秒に、理性では、そんなこたぁないヨ。と思うけど、感覚的には小人サンがつくっているほうが納得しやすい? いやいや、やっぱりこれは、ハイテクという名の妖精のしわざに違いないということで、富士電機冷機株式会社という自動販売機のメーカーへ取材に行ってきたよん。

結論から先に書いちゃうけど、やっぱり自動販売機はハイテクのかたまりだったのだ。なんたって、コンピューターは入っているし、自動販売機の内部では、そのコンピューターによって、複雑な一連の作業をこなしているのだ。それを、レギュラーコーヒーの販売機を例に説明していくぞ。

まず、喫茶店でコーヒーを飲むことを思い出してほしい。まず注文をするよね。そうすると、その喫茶店のマスターがコーヒー豆をミルで挽き、フィルター・ペーパーを敷いたドリップに入れる。そこへお湯を注ぎ、コーヒーを抽出して、カップに入れてボクらのところへ運んでくる。そうしたコーヒーに砂糖とミルクを入れて飲むわけだ。

自動販売機の中でも、こうした手順はすべて行なわれている。そうなのだ。あれは、販売機だと思っていると、大まちがいで。ひとつのオートメーション化されたお店といったものだったのだ。だから、お店でやっていること、もしくは、もっと面倒なことを黙々とこなしているのだ。とってもエライじゃあーりませんか。

では、自動販売機の中でのコーヒーのつくり方を説明しよう。ま

ず、お金を入れると、それを識別する。そして、正しければ商品の選択ボタンが点灯する。こうして商品が選ばれたとする。今度は砂糖とミルクの量の加減を選択する。こうした組み合わせは、とてつもなくたくさんになる。それらをちゃんと憶えているから、エライね。

さて内部では、コーヒー豆の品質を保持するため、冷却された容器に入っているコーヒー豆を、指定どおりにミルへ送り込む。そこで、豆の種類ごとに最適な挽き方をするのだ。また、何種類かの豆をブレンドすることだってできる。

粉砕された豆は、ブリュワーへ送り込まれる。このブリュワーがコーヒードリッパーに相当する部分だ。ブリュワーは下部にあるフィルターペーパーへ押しつけられ、そこへお湯が注ぎ込まれる。このお湯だって、ただ水を沸かしたものじゃないぞ。みんなも知っているように、水道水には消毒用に塩素が入っているよね。この塩素はコーヒーの味を損なうので、これを取り除いてやるわけだけど、取りすぎては販売機内で細菌が増えるもとになるし、消毒用に塩素を残しても、味としてわからないギリギリの線で、取り除きたいわけだ。しかし、塩素は天候などの条件によって、濃度がまちまちなのだ。だから一定量をいつも取り除いていればよいわけではない。そこでファジーの登場だ。うーんハイテクだなぁ。

こうしてつくられたお湯とコーヒー豆は、ブリュワー内で、圧縮空気によってかくはんされ、コーヒー豆の種類によって、最適の抽出時間をコンピューターが制御して、カップへとコーヒーは落ちていく。そのときいっしょに、砂糖やミルクが入れられる。こうしてボクらの手元にコーヒーが届くのだけど、販売機の中では、ブリュワー内の豆カスを捨てて、フィルターを新しいものに取り替えるという作業がなされている。

ね、なかなか手間のかかることをしているでしょ。なのに値段は、喫茶店とは比べ物にならないぐらいバカ安ときている。この販売機は、コーヒーだけじゃなくて、紅茶やコーラ、各種清涼飲料水も内部に持っている。ほんとの喫茶店みたいにメニューも豊富だ。

ヒマなときも、何もしてないワケじゃないぞ。内部の掃除や洗浄を自動的に行なっていて、とても衛生的だ。深夜に販売機を見に行くと、売りきれというランプを点灯させて(べつに商品がなくなったワケじゃない)、自分で内部を洗っている姿を見られるかもしれないぞ。

こうなると、自動販売機は機械じゃなくて、ロボットという言い方ができるかもしれない。昔の人が見たら、やっぱり妖精や小人のしわざだと思うだろうなぁ。

新

めざせロールプレイングゲームの達人

コンピューターRPGを創る

竹内 誠

●イラスト/横山 宏

第7回 まとめ・見える数値と見えない数値

システムのまとめ

さて戦闘システムについて、長々と喋ってきたけれど、ここらへんでまとめることにする。システム的なことは、ちゃんと説明したつもりだ。ここではシステム全体に使用する数値について、まとめてみたいと思う。

この連載に使用している簡易な戦闘システムの中だけで、右のページの表にズラッと並んでいるくらいの数値を使用している。市販されているコンピューターRPGでは、これより多くの数値が使われているはずだ。

そして戦闘システムに使用している数値には、見える数値と見えない数値の2種類がある。

見える数値というのは、ゲームでプレーヤーが確かめられる数値である。見えない数値というのは、システムの中だけでしか使用しない数値のことである。今回は、見える数値と見えない数値がシステムの中で、どのように使われているかの説明である。

表示される数値

表示される数値は、右ページの表の一番上を見てもらうと簡単にわかると思う。つまりRPGをプレー中に、〝強さ〟や〝ステータス〟などのコマンドで確認できるものと、ほとんど同じである。

最初の力、体力、知力、す速さは、このあとで説明する見えない数値にとって基本となる。最大HPとMPは、回復の上限を設定しておくのに必要となる。現在のHPは、キャラクターの生死のチェックに使用する。そして現在のMPは、使用する魔法が必要としているMPが残っているかをチェックするために使用する。

見える数値は、あまり重要に思えないかもしれない。しかしこれから説明する見えない数値の中心になる大切なものなのである。

モンスターも同じような数値を持っているが、こちらは見えない数値に含まれる。

見えない数値

見えない数値というのは、システムの中だけで使用する、プレーヤーには確認することのできない数値のことである。そして見えない数値の中でも、戦闘システムの処理の途中で変化するものと変化しないものの2種類がある。

変化しない見えない数値というのは、基本的にレベルアップや装備などのコマンドのあとで計算しておく数値のことである。これは

⬆ウィザードリィの戦闘システムはあらゆるRPGの基本である。奥が深いぞ。

ダメージボーナスや鎧のダメージ防御値、命中率や回避率なども含まれる。なぜこれらの数値をあらかじめ計算しておくのかというと、戦闘のたびに計算していては使用するハードによっては処理速度が遅くなる可能性が高いからだ。

MSXの場合、ハード的な制約は非常に多い。せっかく造ったシステムをプログラムにしたとき、処理速度が遅くて遊べないようでは困ってしまう。だからシステムの段階で、なるべく計算処理を短くするように考えておかないといけない。そこであらかじめ計算できる数値は、すべて計算しておくのだ。そうすれば、わずかでも処理するデータが少なくなる。

そして戦闘中に変化する数値、命中率や回避率やダメージボーナスなどのために、変動する数値のデータをべつに持つ必要がある。なぜ同じ数字をふたつも持つ必要があるかといえば、魔法の降下などによって変動した数値は、戦闘が終了したときに元の数値に戻さなければならないからである。

これにはいろいろな方法があるのだが、ここでは一番簡単な方法を使うことにする。つまり最初に変化しない数値のところで計算していたものと同じものを、変化する数値の場所にデータとして持っておく方法である。

この方法だと、戦闘の最中は変動する数値に魔法の効果を加算していくだけでよく、戦闘が終了したなら変化のない数値から元の値を持ってくるだけですむ。

欠点としてはこの方法だと、魔法の効果はかならず戦闘終了まで持続するように設定しなければならない。なぜなら1回の魔法ごとに上下した数値を覚えていないので、使った魔法ごとの数値を減らすことができないためである。

もし魔法の効果が戦闘中に切れるような設定にしたい場合、変動する数値以外に、魔法によって上下した数値を記録するための予備データを用意する必要がある。

見えない数値は、キャラクターとモンスター共に基本的に同じである。細かな違いは、右ページの表を参照してほしい。

頻繁に使用する数値

頻繁に使用する数値は、命中判定やダメージの算出などのために使用するものである。

これはキャラクターやモンスターの行動のたびに、何度も使用する。これは最初から数値としてはデータの中にない。各所の数値を使った計算式によって、必要なときに求められる。いままで準備してきた数値を必要な計算式に当てはめて、最終的な数値を求めるのである。

表にはキャラクターの使用する数値しか書いていないが、モンスターも使用する数値を持ってくる場所が違うだけで、基本的に計算式は同一のものである。

魔法の数値

魔法に必要な数値は、ほかのものと比べると非常に少ない。

レベルというのは、その呪文のレベルのことである。つまりここが1と指定されているなら、1レベルの呪文ということになる。

次に使用するMPの値を指定する場所がある。魔法を使用するときに、現在のMPからこの数値を減じる。現在のMPが足りない場合は、魔法が使用できないと表示するようにシステムを組まなければならない。ダメージは、武器に指定してあるのと同じ方法で設定する。これはフラグによって、治療用呪文の回復ポイントとしても使用する。特殊能力は、状態の回復や呪文特有の効果のために使用するものである。これは数値というよりは、特殊フラグである。

アイテムの数値

アイテムの数値は、魔法に必要なものよりも少し多い。アイテム番号と種類番号は、戦闘システムには直接関係してはいない。

使用回数は、キャラクターの順番がきてアイテムを使用したときに1ずつ減らしていく。0になった場合は、アイテムが壊れたと判断して消してしまう。ダメージは、魔法の数値にあるものとまったく同じである。能力は、ダメージや回復ポイント以外の魔法の能力を指定する場所である。特殊能力は、数値というよりフラグである。

簡易な戦闘システムでさえ、これほどの数値を使用することになる。なにかをするシステムを考えるときには、使用する数値のこともよく考えなければいけない。

それでは、また来月！

キャラクターの数値

表示される数値

- 力
- 体力
- 知力
- す速さ
- 最大HP
- 最大MP
- 現在のHP
- 現在のMP

表示されないが戦闘中に変化しない数値

- 力の数値に基づくダメージボーナスA
- す速さの数値に基づく基本回避値
- す速さの数値に基づく基本命中率
- 鎧の回避修正値A
- 鎧のダメージ防御値A
- 武器のダメージ数値
- 武器の命中修正値A
- HPの増加ボーナス
- 基本命中値＋武器命中修正値A＝命中率A
- 基本回避値＋鎧回避修正値A＝回避率A

戦闘中の状況によって変化するキャラクターの数値

- 魔法によるダメージボーナスB
- 魔法によって変化する命中率B
- 魔法によって変化する回避率B
- 魔法によるダメージ防御値B

キャラクターの順番やダメージを受けるごとに計算される数値

- 魔法によって変化する命中率B－相手の最終回避率＝最終命中値
- 魔法によって変化する回避率B＝最終回避率
- 鎧ダメージ防御値A＋魔法ダメージ防御値B＝最終ダメージ防御値
- 武器のダメージ＋ダメージボーナスA＋魔法によるダメージボーナスB＝最終ダメージ
- 最終ダメージ－最終ダメージ防御値＝HPから減じるポイント

モンスターの数値

- 基本命中率
- 基本回避率
- ダメージ
- ダメージ防御値
- 最大HP
- 最大MP
- 現在のHP
- 現在のMP

魔法の数値

- レベル
- 使用MP
- ダメージ
- 回復能力

アイテムの数値

項目	内容
アイテム番号	アイテムの種類の数だけ
種類番号	0～8まで
使用回数	0～15までで指定する
ダメージ	武器と同じ方式
能力	魔法と同じものを使用。指示数値が必要。
特殊能力	指定したフラグの数だけ可能。シナリオに必要となる数だけ用意する。

短期集中連載！

読者参加の誌上ゲーム『火星甲殻団』！

エントリー読者の発表をするぞっ！

先月から募集を始めたプレー・バイ・メール版の『火星甲殻団』だけど、驚くほど速く参加申し込みが届いているのだ。読者諸君のやる気がヒシヒシと感じられて、担当者は嬉しい。そこで、今回はいち速く届いた人たちのVTLをずらっと紹介することにしよう。

いろいろな性能のVTLが揃ってなかなか壮観だ。これだけのVTLがいれば、全員で火星甲殻団と名乗って略奪行為で生きて行けるかもしれない。なんてことは言ってはいけないね。

とりあえず、前号ではこのゲームに参加するマシンハンターとしての登録方法とルールをざっと紹介した。どのくらいの応募があるのか全然見当がつかなかったので、とくに締切は設定しなかったけど、これだけの応募を見ると一応締切を設定しておくほうがよく思えてきた。そこで、前号でしめした3つの作戦に参加するマシンハンターの登録は7月14日必着のものまで、ということにした。

さらに登録の方法に若干変更を加える。今月号に載った登録用紙を切り取るかコピーして封書で送ってほしいのだ。それ以外の応募は認めないからそのつもりで。次の作戦指示が出るときにはまたべつの応募用紙をつけるから安心してほしい。それから、マシンハンターとしての登録方法やVTLのパーツのリストは前号に載っているので、これは必ず保存しておいてほしい。よほどの変更点がない限り、再掲載はしないつもりなのだ。

さあ、エキサイティングなゲームはもう始まっている。到着順に次々と戦いの結果が出てきているのだ。応募の傾向として死にたく（壊れたく）ないのか、作戦1の『鉄の槍作戦』に応募してくる人が多いので、そんなに壊れるVTLはないけれど、中には残念ながらもう一度チャレンジという人もいる。よかったね、応募用紙制じゃないころに応募しておいて。

というわけで、キミたちの参加を待っている。みんなで火星を救うのだっ！

「火星甲殻団」マシンハンター登録用紙

コード

参加作戦

限界重量

VTL名

住所 〒　　　ー

氏名　　年齢　　職業

		名前	重量	ポイント
装甲		防弾板		
		ライトタイプ		
		イージータイプ		
		ヘビータイプ		
		特殊装甲		
エンジン		H－101		
		H－105		
		H－203		
		H－503		
ターボ		SR－2		
		SR－4		
		SR－8		
		SR－12		
小　計				

		名前	重量	ポイント
ボーラー脚		ボーラーA		
		ボーラーB		
		ボーラーC		
		ウォーカーA		
		ウォーカーB		
		ウォーカーC		
メモリープ		メモリーA		
		メモリーB		
小　計				

		名前	重量	ポイント
武器				
小　計				
合　計				

「防弾板」以外はひとつしか装備できません。

住所は、〒と都道府県名を必ず書いてください。

残存ポイント ＿＿＿＿＿＿

キリトリ線

都市連邦政府に認められるためのマニュアル及び追加説明。その1

志願者の諸君に告ぐ。諸君らから寄せられた質問や要望、または、志願方法について、より具体的に基本マニュアルを提示しよう。

①MHとしての登録はひとりに付き１台のみである。

すでに数台のVTLで志願している者は、こちらで適当と思われるVTLで登録する。

②借金は、都市政府の承認があってできるものであり、MHまたはその志願者が、勝手に借金をすることはできない。今後借金をしたVTLでの登録はいっさい行なわないので注意するように……。

すでに借金をして志願した者は、作戦選択の自由を剝奪、懲罰部隊送りとし、返済の日まで激戦地に赴いて戦ってもらう。

③登録した装備を、新しい装備に変更する場合、元の装備は失われる。購入するときに使ったポイントは戻ってこない。

④戦況報告は、各戦区ごとか部隊ごとに行なわれる。その中で、著しい戦果を上げたマシンハンターは、その名が公式記録に記載される名誉が与えられる。

⑤武器の能力や特色については、次号以降に説明を行なう予定である。

MH編成局長：イサス

登録済マシンハンター・リスト (1991.6.15現在)

作戦１：鉄の槍作戦

作戦	コード	都道府県	氏　名	残存P	ボーラー&装甲	武器種類
1	117001	神奈川	芹沢　忠明		A 防弾板	5
1	117002	神奈川	植木　克美		A EASY	3
1	117003	愛知	実山　真吾		A EASY	2
1	117004	兵庫	喜田　拓也		A EASY	3
1	117005	埼玉	アドラー・ヴント		A EASY	3
1	117006	埼玉	鈴木　竜太		A EASY	3
1	117007	東京	山影　秀夫		A EASY	3
1	117008	栃木	高橋　元法		A EASY	3
1	117009	大阪	新　和之		A EASY	4
1	117010	宮城	サワックス		A LIGHT	4
1	117011	東京	本橋　彼方		A LIGHT	1
1	117012	千葉	田中　秀一		A LIGHT	2
1	117013	千葉	中村　剛		A LIGHT	2
1	117014	東京	桜井　志宣		A LIGHT	4
1	117015	東京	富岡　俊介		A LIGHT	3
1	117016	東京	Mr.ナオ		A LIGHT	2
1	117017	宮城	相沢　伸和		A LIGHT	3
1	117018	神奈川	肥田　和也		A LIGHT	3
1	117019	大阪	猪山　一茂		A LIGHT	1
1	117020	神奈川	原田　直嗣		A HEAVY	3
1	117021	千葉	志村　勇樹		A HEAVY	2
1	117022	滋賀	NO－R		A HEAVY	2
1	117023	神奈川	山崎　雄史		A HEAVY	2
1	117024	千葉	水間　融		A HEAVY	3
1	117025	千葉	大久保　悟		A HEAVY	4
1	117026	千葉	大久保　卓哉		A HEAVY	3
1	117027	東京	斉藤　あゆむ		A HEAVY	3
1	117028	栃木	永野川　巴馬		A HEAVY	2
1	117029	奈良	乾　丹厚		A HEAVY	3
1	117030	岐阜	土屋　寿美		A HEAVY	4
1	117031	愛知	出原　義朗		A HEAVY	3
1	117032	宮城	くろこしょう		A HEAVY	1
1	117033	愛知	鬼頭　友浩		A HEAVY	2
1	117034	三重	永田　雅己		A HEAVY	2
1	117035	広島	足利　和彦		A HEAVY	3
1	117036	三重	スナッチャー		A HEAVY	2
1	117037	静岡	石津　徳丸		A HEAVY	3
1	117038	千葉	永井　伸和		A HEAVY	3
1	117039	神奈川	長沼　健一郎		A 特・装	1
1	117040	神奈川	マ ッ ク		B EASY	1
1	117041	三重	清水　賢司		B EASY	2
1	117042	兵庫	向所　亘輔		B EASY	2
1	117043	滋賀	白子　雅之		B EASY	2
1	117044	千葉	中沢　真一		B EASY	2
1	117045	千葉	堀内　和幸		B EASY	1
1	117046	神奈川	堀越　保		B EASY	2
1	117047	三重	永田　優		B EASY	2
1	117048	福島	荒井　美帆子		B EASY	1
1	117049	埼玉	小野　幸彦		B EASY	1
1	117050	埼玉	マシン・スレイヤー		B EASY	1

作戦２：冬の嵐作戦

作戦	コード	都道府県	氏　名	残存P	ボーラー&装甲	武器種類
2	217001	福島	MACKY		B EASY	2
2	217002	神奈川	高橋　幸治		A EASY	2
2	217003	東京	児山　雄介		B EASY	1
2	217004	京都	岡本　治		B LIGHT	2
2	217005	兵庫	瀬川　成治		A EASY	2
2	217006	宮城	黒 胡 椒		A EASY	3
2	217007	新潟	伊藤　祐也		B EASY	2
2	217008	奈良	井上　雅庸		B EASY	2
2	217009	千葉	川辺　武彦		A EASY	3
2	217010	東京	加藤　隆徳		B EASY	2
2	217011	神奈川	堀越　修		A HEAVY	3
2	217012	埼玉	平原　学		A HEAVY	3
2	217013	埼玉	間中　綾		B LIGHT	3
2	217014	東京	渡辺　篤		B EASY	1
2	217015	岩手	佐々木　太雅		B EASY	2
2	217016	東京	森崎　謙三		B LIGHT	3
2	217017	神奈川	京極　政仁		B 防+LIG	2
2	217018	福岡	水上　章		A 防弾板	4
2	217019	岡山	山本　剛之		A EASY	1
2	217020	千葉	松尾　勝仁		A HEAVY	3

作戦３：銀のスプーン作戦

作戦	コード	都道府県	氏　名	残存P	ボーラー&装甲	武器種類
3	317001	大阪	迫田　潤也		A EASY	3
3	317002	神奈川	岸田　直		A LIGHT	4
3	317003	大阪	チン　村上		A EASY	2
3	317004	埼玉	中山　千代		A EASY	1
3	317005	埼玉	岸本　正		B HEAVY	1
3	317006	東京	小池　良孝		B HEAVY	1
3	317007	東京	小池　秀孝		C LIGHT	2
3	317008	愛知	柳田　員利		A EASY	4
3	317009	長野	草深　重実		B EASY	2
3	317010	大阪	新 和之		A HEAVY	2
3	317011	大阪	新子　一夫		C EASY	2
3	317012	三重	特別命令9066		A EASY	1
3	317013	愛知	荒木田 幸広		A HEAVY	1
3	317014	神奈川	宮下　勝		A HEAVY	3
3	317015	栃木	江崎　睦		B EASY	1
3	317016	大阪	亀川　貴光		A HEAVY	2
3	317017	岐阜	金森　孝臣		C EASY	1
3	317018	東京	関口　正寿		A HEAVY	2
3	317019	大阪	内藤ファイ太		A HEAVY	2

懲罰部隊

作戦	コード	都道府県	氏　名	残存P	ボーラー&装甲	武器種類
4	417001	新潟	藤井　稔		C HEAVY	3
4	417002	富山	武部　星潮		A LIGHT	4
4	417003	埼玉	高木　大輔		B HEAVY	2

音楽のこころ

特別企画 こころのコンテスト大会

PHOTO/木村早知子

今月は『MUSIC WORKSHOP』を1回お休みして、こころのコンテスト大会をやることにしました。全部で8ページ分のリストを掲載していて、作品数はふだんの4倍の11本。さっそくリストを入力して聴いてみてください。もちろんプログラムサービスにも収録しているのでお金に余裕にある人はそちらを利用してください。

全11曲を堪能してくれ

今回の作品の中にはMuSICA対応のものがあり、音色データもいっしょに掲載しています。作品を聴く場合はリストだけでなく、音色データも入力してください。

こころのコンテストでは、皆さんの作った曲を募集しています。募集部門はオリジナル部門、ゲームミュージック部門、現代音楽部門(前のふたつの部門に当てはまらないものすべて)の3つです。

BASIC、MuSICA、MIDI、どれを使っていただいてもけっこうですが、MuSICAを使用している場合は音色データもディスクにセーブして送ってきてください。採用されたかたすべてに掲載料として図書券5000円を差し上げますので、奮ってご応募ください。

なお、住所、氏名、年齢、電話番号、さらに曲名などを書いた紙を、封筒に同封して送ってくるようにしてください。

あて先
〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
こころのコンテスト係

■ゲームミュージック部門

グーニーズ ©コナミ

by 成瀬"なると"和彦

原曲にはないドラムのアクセントやフィルインがあり、うまくアレンジされている。ただ、スネアが少し耳触りなのと、最後のサビの部分のメロディーとハーモニーが地味なところが気になる。

```
1Ø _MUSIC(1,Ø,1,1,1,1,1,1):CLEAR5ØØØ:DEF
STRA-K:SOUND7,49:SOUND6,12
2Ø FORZ=1TO7STEP2:POKE&HFA2C+Z*16,3Ø:NEX
T
3Ø I="@15Q6V12L8DR8>D<DGA>CDR8<D16D16>D<
D":J=I+"GA>CD<":I=I+"EFGF":D1="O5"+J+J:E
1="O"+J+J:D2=J+I
4Ø I="@33V15L8Q6O3DRDDRDR4.":J=I+"R8<AR8
>CR8":I=I+"DCCDE":C1=J+J:C2=J+I
5Ø I="@6V14O5Q8A4.B16>C+16D1.<F+4.E4.F+2
.":A1=I+"L8@15EFGF":B1=I+"L8@15C2":AA=I+
"G6E6G6":BA=I+"V13E6C6E6
6Ø I="B!H8H8CH8B!H8B!H4CH4":J=I+"B!H8B!H
16B!H16CH8B!H8B!H8H8CH8H8":G1="Y23,7ØY24
,2ØØ@A15V7"+J+J:G2=J+I+"B!H8H8CH8B!H8B!H
4V15S32S16.S16S16V8
7Ø I="M3ØØCR8C8C2":J=I+"C8C16C8R16C8C2":
H1="SØL"+J+J:H2=J+I+"CR8C8CM25ØØC32C16.C
16C16
8Ø I="RO6@4A4FA4FB-4A4G4FG16A16&A2.CD":A
3="V15"+I:B3="V11R8"+I
9Ø I="O3@33V15Q7L16F8F8R8FFF8F8R8FFF8F8R
8FFF8F8R8FFD8D8R8DDD8D8R8DD":C3=I+"D8D8R
8DDC8D8E8F8":C4=I+"C8C8D8DDEEE8F8F8
1ØØ I="@16V15O5Q8A1A2G2F1":D3=I+"L8R8D16
D16DDEFGA":D4=I+"LEFGA
11Ø I="@16V15O5Q8F1F2E2D1":E3=I+"L8R8<A1
6A16AA>CDEF":E4=I+"LCDEF
12Ø I="B!H8H8S!H8H16H16B!H16H16B!H8S!H8@
A9C!H8@A15":J="B!HC8H16H16S!H8H16H16B!HC
8B!H16H16S!H8H16H16":G3="@A15V9Y24,2ØØY2
3,7Ø"+I+I+I+I:G4=I+"B!H8H8S!H8H16H16V15B
16M32M32M16M16Y24,9ØM16Y24,ØM16M16M16Y24
,2ØØV8"+J+J
13Ø G5=J+J+J+J:G6=J+"B!HC8H16H16S!H8H16H
16V15M32M32M16M16M16Y24,3ØM32M32M16M16M1
6Y24,2ØØV8":G8=I+I+G6
14Ø I="M3ØØCM3ØØØCM3ØØC8C8M3ØØØC":H3=I+I
+I+I:H4=I+"M3ØØCM3ØØØCL16M3ØØCM25ØØCCCCC
CCL"+I+I:H6=I+"M3ØØCM3ØØØCL16M25ØØC32C32
CCCC32C32CCCL":H8=I+I+H6
15Ø I="RAAA4A4B-4A4G4F4R8F4FGA4E4EF4G4A"
:A4=I+"4":B4="R8"+I
16Ø I="F8>FF<":J="D8>DD<":I="@15L16OQ6V1
1"+I+I+I+I+I+I+I+I+J+J+J+J:F3=I+J+J+"C8D
8E8F8":F4=I+"C8>CC<D8>DD<E8>EE<F8>FF
17Ø I="R>CR8<B-4A4G4F4EG4.RAR8G4F4E4D4C+
D4":A5=I+".":B5="R8"+I
18Ø I="<B-8B-8R8B-B-B-8B-8R16B-B-B->C8C8
R8CCC8C8R16C":C5=I+"CCF8F8R8FFF8F8R16FFF
C+8C+8R16C+C+C+D8D8R16DDD
19Ø J="F8>FF<":C6=I+"DE"+J+J+J+J+J+J+J+J
2ØØ D5="B-1>C1<F1G2A2":D6="B-1>C2..D16E1
6F1F1
21Ø E5="D1E1A1E2F2":E6="D1E2..B-16>C16C1
<A1
22Ø I="B-B-R16B->B-8B-8<":J="CCR16C>C8C8
<":F5=I+I+">"+J+J:F6="O3"+I+I+">"+J+"CCR
16CC8DE@4V1ØL8RQ8O6F.F16FR8<A.A16AR8>F4F
4F4":I="FFR16F>F8F8<":F5="O3"+F5+I+I+"C+
C+R16C+>C+8C+8<DDR16D>D8D8<"
23Ø I="R>CR8<B-4A4G4FA4AGFRA.A16AR8C.C16
CR8A4A4A":A6=I+"4":B6="R8"+I
24Ø I="RA.A16AGF@15A16G16F16.@4R32R8B-4B
-4B->C16D16&D4.CC1<A>CC":A7=I+"C":B7="R8
"+I
25Ø I="D8>DD<":C7=I+I+I+I:I="B-8>B-B-<":
J="C8>CC<":C7=C7+"<"+I+I+I+I+">"+J+J+J+J
+J+J+J+J
26Ø D7="D1<B-1>C1C1
27Ø E7="A1F1G1E1
28Ø F7="RF.F16FDC@15F16D16C16.@4R32R8F4F
4FG16A16&A4.GG1EGGG
29Ø I="CCCD&D2F6E6D6CCC16D":A8=I+".":B8=
"R8"+I+"16
3ØØ C8="<A8AA>C8D8R16DDDD8D8<B-8B-8B-B-8
B->C8C8CC8.
31Ø D8="C4.D8&D2D2E2O5
32Ø E8="E4.F8&F2B-2>C2O
33Ø F8="GGGA&A2B-6B-6B-6GGG16A8.
34Ø A9="L6Q7V15DV13DV12DV1ØDV9DV8DV6DV5D
V4DV2DV1DVØDL8Q8
35Ø B9="L6Q6R8V12DV9DV8DV6DV5DV4DV2DV1DV
ØDL8Q8
36Ø F9="L6Q7V15AV13AV12AV1ØAV9AV8AV6AV5A
V4AV2AV1AVØA
37Ø C9="D1&D1
38Ø G7="V15B1.R8Y24,6ØM32M32M16Y24,2ØØS4
39Ø H7="M3ØØC1.R8M27ØØC32C32C16C
4ØØ AB="G4F+4E16E16R16F+16&F+4G8F+8E8F+8
D6E6F+6G8A8G8F+8E16G16R16G8F+16F+8D1
41Ø AC="RG4A4E4Q4G8F+8E8F+8Q8G8.F+8.E16F
+16G2A6E6G6G6F+6E6G4E4
42Ø BB="D2C16C16R16D16&D4D4D4C2D2C16E16R
16E8C16<A16>C16@6ØD1
43Ø BC="@6C4C4C4C4Q4C8C8C8D8Q8E8.D8.C16D
16E2E6C6D6E6D6C6E4C4
44Ø I="L16D8D8DDR16D8DDD":J=I+"D8D8":CB=
J+I+"D8CE"+J+I+"D8E8
45Ø I="C8C8CCR16C8CCC":J=I+"C8C8":CC=J+I
+"C8<GB->"+J+I+"<A8>E8
46Ø AD="L2GF+EF+GF+EF+
47Ø AE="E1&E1
48Ø BD="L2DDCCDD<B-B-
49Ø BE="A1>LC+C+DE
5ØØ CD="L8DDDDDDDDCCCCCCCC<BBBBBBBBB-B-B
-B-B-B-B-B-
51Ø CE="L8AAAAAAAALAAB>C+
52Ø AF="D12V9D12VØD12":BF=">"+AF
53Ø G8="S!1
54Ø H8="M15ØØØC1
55Ø AG="D1&D1V3D12
56Ø DG=">F+1&F+1
```

```
570 EG="D1&D1
580 FG="A1&A1V2A12
590 T$="T150":Z=0
600 PLAY#2, T$, T$, T$, T$, T$, T$, T$, T$
610 PLAY#2, "", "", C1, D1, E1, "", G1, H1
620 PLAY#2, A1, B1, C2, D2, D2, "", G2, H2
630 PLAY#2, A3, B3, C3, D3, E3, F3, G3, H3
640 PLAY#2, A4, B4, C4, D4, E4, F4, G3, H3
650 PLAY#2, A5, B5, C5, D5, E5, F5, G3, H3
660 PLAY#2, A6, B6, C6, D6, E6, F6, G4, H4
670 PLAY#2, A7, B7, C7, D7, E7, F7, G5, H3
680 PLAY#2, A8, B8, C8, D8, E8, F8, G6, H6
690 IFZ=1THEN730
700 IFZ=2THEN830
710 PLAY#2, A9, B9, C2, D2, D2, F9, G2, H2
720 IFZ=0THENZ=1:GOTO630
730 PLAY#2, A9, B9, C9, "", "", F9, G7, H7
740 PLAY#2, "", "", C1, "", "", "", G1, H1
750 PLAY#2, AA, AA, C1, "", "", "", G1, H1
760 PLAY#2, AA, BA, C1, "", "", "", G1, H1
770 PLAY#2, AB, BB, CB, "", "", "", G3, H3
780 PLAY#2, AC, BC, CC, "", "", "", G3, H3
790 PLAY#2, AD, BD, CD, "", "", "", G3, H3
800 PLAY#2, AE, BE, CE, "", "", "", G6, H6
810 PLAY#2, AF, BF, C1, D1, E1, "", G1, H1
820 Z=2:GOTO620
830 PLAY#2, AG, AG, C9, DG, EG, FG, G8, H8
```

■ゲームミュージック部門　MuSICA対応

ドラゴンクエストII　果てしなき世界

by 山口公一

ポルタメントがとくに効果的で、相性の悪いフルートとブラスをうまく組み合わせている。たくさんパートを重ねているわりに音が薄いのは、デチューンの効果が出にくい音色を使っているせいか。

```
FM1  =T, A1, A10, A20, O1, A10, A20, A10, A20, A50

FM2  =T, B1, B10, B11, B20, B30, B40, B30, B40, B5
0
FM3  =T, C1, B10, C11, C20, C30, C40, C30, C40, C5
0
FM4  =T, D1, B10, D11, D20, D30, D40, D30, D40, D5
0
FM5  =T, E1, E10, E20, E30, E40, E30, E40, E50
FM6  =T, A2, A10, A20, O2, A10, A20, A10, A20, A50

FMR  =
FM7  =T, R/16, B2, B10, Z, B11, B20, F30, B40, B50

FM8  =T, R/16, C2, B10, Z, C11, C20, G30, C40, C50

FM9  =T, R/16, D2, B10, Z, D11, D20, H30, D40, D50

PSG1=
PSG2=
PSG3=
SCC1=
SCC2=
SCC3=
SCC4=
SCC5=

T=T98 M4
R=R1
O1=@06 V13
O2=@06

A1=@36 V14 L16 O5 Z00
B1=@09 V13 L8  O5 Z00
C1=@09 V11 L8  O5 Z30 R16
D1=@09 V09 L8  O5 Z50 R8
E1=@33 V15 L4  O2 Z00
A2=@36 V10 L16 O5 Z30 R8.
B2=@73 V14 L8  O5 Z10
C2=@73 V12 L8  O5 Z30 R16
D2=@73 V10 L8  O5 Z50 R8

Z=Z30 V14 I00
```

```
A10=M1AB-AB->C4R8C8DRCR< (B4P10) >G2. P0<GA
GAB-4R8B-8>C16R<B-R (A4P10) >F2. P0<AB-AB->
C4R8C8DRCR< (B4P10) >G2. P0<GAGAB-2B->C8<B-
AG8 (F4) FR8>FR8E-8.
B10=CF<A>FCF<A>FDG<B>GDG<B>GD-G<B->GD-G<
B->GCF<A>FCF<A>FCF<A>FCF<A>FDG<B>GDG<B>G
D-G<B->GD-G<B->GCF<A>FZ00V13I20
B11=R8FR16F.
C11=R16CR16C.
D11=<AR16A.
E10=RFRFRFRFRFRFRFRFRFRFRFRFRFRFR8F8R1
6F8.

A20=M5D<FAB-> (D8I80) D4I0A8G8F8EFRE8C< (A4
I80) A4. I0R8>DR< (F4I80) F4I0G8F8A8. B-8. > (C
4I80) C4. I0D<FAB-> (D8I80) D4I0A8G8F8EFRE8C
< (A4I80) A4. I0>D8R8< (D4I80) D4I0F4 (F2I80) F
2I0
B20=D1E1D1E. F. (G2) GD1E1DRD2. R8D16C16R16<
B-16> (C2) C
C20=<B-1>C1<B-1>C. D. (E2) E<B-1>C1<B-RB-2.
R8B-16A16R16G16 (A2) A
D20=R1R1R1R1R1R1GRG2. R1
E20=RB-RB-RARARGRCF8. G8. AE8ARB-RB-RARAG8
R. CRFR2F

B30=F1G1G1F1F1G1G1F2RFR16F.
C30=>C1D1D-1C1C1D1D-1C2RCR16C.
D30=A1B1B-1A1A1B1B-1A2RAR16A.
E30=L8FF4FFF4FFF4FFF4FFF4FFF4FFF4FFF4FFF
4FFF4FFF4FFF4FFF4FFF4FFF4FRFR16F.
F30=F1G1G1F1F1G1G1F2RFR16F.
G30=R16>C1D1D-1C1C1D1D-1C2R16CR16C.
H30=R8A1B1B-1A1A1B1B-1A2AR16A.

B40=FFFFFFFFEEEEEEEEFFFFFFFFE. F. (G2) GFFF
FFFFFEEEEEEEEDRD2. R8D16C16R16<B-16> (C2) C

C40=DDDDDDDDCCCCCCCCDDDDDDDDC. D. (E2) EDDD
DDDDDCCCCCCCC<B-RB-2. RB-16A16R16G16 (A2) A

D40=B-B-B-B-B-B-B-B-AAAAAAAAB-B-B-B-B-
B-B-R1B-B-B-B-B-B-B-AAAAAAAAGRG2. R1
E40=B-B-RB-B-B-RB-AARAAARAGGRGCCRCF. G. A4
EA4B-B-RB-B-B-RB-AARAAARAGR4. C2F1

A50=>D8R8< (D4I80) D4I0F4F4R2
B50=DR8D2. D4R1@73O6F4R2R1R1R1R1R1
C50=B-R8B-2. >C4R1@73O6A4
D50=GR8G2. A4R1@73O6C4
E50=GR4. C2F4R1@73O6F4
```

●音色データ

```
<FM VOICE No. 36>
MD 37・7・1・ 2・ 6・ 4・ 1・ 2・0・0・off・on ・off
CR        1・ 1・ 4・ 3・ 2・ 6・1・0・off・on ・off
<FM VOICE No. 73>
MD 35・3・0・ 7・11・10・ 2・ 0・0・0・off・off・off
CR        0・ 1・15・ 9・ 2・ 1・0・0・off・off・off
```

■ゲームミュージック部門

うる星やつら STAY WITH YOU

by 葛西泰弘

スネアのエコーで苦労しているけど、あまり成功してないね。PSGノイズのエンベロープは自分で音量指定をしたほうがいいだろう。あとアクセントとしてのコードや音量の変化が乏しいかな。

```
10 '-------------------------------------
20 '
30 ' ｳﾙｾｲ ﾔﾂﾗ   --- STAY WITH YOU ---
40 '
50 '        < ｽﾃｰｼﾞ 2 BGM >
60 '
70 '                    ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ --- ｶｻｲ
80 '
90 '-------------------------------------
100 '
110 _MUSIC(1, 0, 1, 1, 1, 1, 1, 1)
120 CLEAR 2000:DEFSTR A-H, T
130 T="T150":SOUND7, 177:SOUND6, 10
140 POKE &HFA2C+1*16, 100
150 POKE &HFA2C+3*16, 30
160 '
170 '----- ﾒﾛﾃﾞｨｰ -----
180 '
190 A0="@24V14O5L8Q8
200 A1="@24QGQ4G-GEQC<Q4GAGQB-4B-4G4AQ4G
210 A2="QA>Q4CDCQE-Q6DCDQEE-DC4. R
220 A3="R8<QA>Q4CDQE-Q4DC<AQGQ4A>CQE4Q4E
-EA
230 A4="<QA>Q4CDE-QEQ4G<A>QC&C2. R
240 A5="@9V15Q>C<B>C4. <A>ECD4. C<B2
250 A6=">DD-D4. <B>FDE4. DC2
260 A7="R8<AB>CD4. D-D2AGG-A
270 A8="G2. FEF2. R<
280 '
290 '----- ﾒﾛﾃﾞｨｰ 2 -----
300 '
310 B0="@24V13O5L8Q8
320 '
330 '----- ｷﾞﾀｰ 1 -----
340 '
350 C0="@14V8L8O5Q4
360 C1="Q5R8ER8ER8ER8ER8ER8ER8ER8E
370 C2="R8CR8CR8CR8CR8ER8ER8ER8E
380 C3="R8CR8CR8E-R8E-R8CCC+4C+R8C+
390 C4="<R8AR8AR8B>DC4ER8EE4R
400 C5="Q@14V8>E<A>C<A>E<A>C<A>F<A>D<A>F
<A>D<A>
410 C6="E<A-BA->D<A-BA->C<EAE>C<EAE>
420 C7="D<G-AG->D<G-AG->C<G-AG->C<G-AG->
430 C8="<BGBG>C<A>C<A>D-<B->D-<B->D<B>D<
B><@14V8Q5
440 '
450 '----- ｷﾞﾀｰ 2 -----
460 '
470 D0="@14V8L8O5Q4
480 D1="Q5R8CR8CR8CR8CR8CR8CR8CR8C
490 D2="<R8AR8AR8AR8A>R8CR8CR8CR8C
500 D3="<R8AR8A>R8CR8C<R8AAA+4A+R8A+
510 D4="R8FR8FR8GBG4>CR8CC4R
520 D5="Q@16V12>E<A>C<A>E<A>C<A>F<A>D<A>
F<A>D<A>
530 D8="<BGBG>C<A>C<A>D-<B->D-<B->D<B>D<
B<@14V8Q5
540 '
550 '----- ｽｽﾞ -----
560 '
570 E0="@45O8Q3L8
580 E="V13D+V6D+
590 E1=E+E+E+E+E+E+E+E
600 E2=E+E+E+E+E+E+"V13D+
610 '
620 '----- ﾍﾞｰｽ -----
630 '
640 F0="@33V15O3L4
650 F1="Q5C<G>C<G8B8>C<G>C<E>
660 F2="Q5<F>C<F>C8<G8>C<QG>Q5C8<B-8A8G8
670 F3="FFF+F+GG8QA. A
680 F4="Q5DDGG8>QCQ5C8<G8G8>C<QE
690 F5="A2. &A8A8D1
700 F6="E2. &E8A-8A1
710 F7="G-2. &G-8G-8D1
720 F8="Q5EEFFG-G-G8D8E8G8>
730 '
740 '----- ﾄﾞﾗﾑ -----
750 '
760 G0="V0@A15Y23, 90
770 GA="B!B!H8S!S!H8":G1=GA+GA+GA+GA+GA+
GA+GA+GA
780 G2=GA+GA+GA+GA+GA+GA+"B!B!H8S!S!H8S!
S!H8S!S!H8
790 G3=GA+GA+GA+GA+GA+"B!B!H8S!C!H4S!S!H
8S!S!H8S!S!H8
800 G4=GA+GA+GA+GA+GA+"Y23, 10S!S!H8S!S!H
8Y23, 90S!S!H8R8C!C!C!4
810 GB="B!CH8H8H8B!B!H8S!S!H8@A8S!S!H8@A
2S!S!H8@A15B!B!H8
820 G5=GB+GB:G6=GB+"B!B!H8H8H8B!B!H8S!S!
H8@A10S!S!H8@A5S!S!H8@A15S!S!H8
830 GC="B!C!H8S!S!H8":G7=GC+GC+GC+GC+GC+
```

```
GC+GC+"Y23, 1ØS!S!H8S!S!H8Y23, 9Ø
84Ø G8=GA+GA+GA+"B!B!H8S!C!H8"+GA+GA+"B!
B!H8Y23, 2ØØS!S!H8Y23, 1ØØS!S!H8Y23, 1ØS!S!
H8Y23, 9Ø
85Ø '
86Ø '----- ﾉｲｽﾞ -----
87Ø '
88Ø HØ="O8SØM1ØØØL8
89Ø H1="R8CR8CR8CR8CR8CR8CR8C
9ØØ H2="R8CR8CR8CR8CR8CR8CCC
91Ø H3="R8CR8CR8CR8CR8CCCCR8R
92Ø H4="RRC4RRRC4R
93Ø H5="RRC4RRRC4R8C
94Ø '
95Ø '----- ｴﾝｿｳ -----
96Ø '
97Ø PLAY#2, T, T, T, T, T, T, T, T
98Ø PLAY#2, AØ, AØ, CØ, DØ, EØ, FØ, GØ, HØ
99Ø PLAY#2, A1, A1, C1, D1, E1, F1, G1, H1
1ØØØ PLAY#2, A2, A2, C2, D2, E1, F2, G2, H2
1Ø1Ø PLAY#2, A3, A3, C3, D3, E1, F3, G3, H2
1Ø2Ø PLAY#2, A4, A4, C4, D4, E2, F4, G4, H3
1Ø3Ø POKE &HFA2C+1*16, 2Ø
1Ø4Ø PLAY#2, A5, A5, C5, D5, E1, F5, G5, H4
1Ø5Ø PLAY#2, A6, A6, C6, C6, E1, F6, G5, H4
1Ø6Ø PLAY#2, A7, A7, C7, C7, E1, F7, G6, H5
1Ø7Ø PLAY#2, A8, A8, C8, D8, E1, F8, G7, H2
1Ø8Ø POKE &HFA2C+1*16, 1ØØ
1Ø9Ø PLAY#2, A1, A1, C1, D1, E1, F1, G1, H1
11ØØ PLAY#2, A2, A2, C2, D2, E1, F2, G2, H2
111Ø PLAY#2, A3, A3, C3, D3, E1, F3, G3, H2
112Ø PLAY#2, A4, A4, C4, D4, E2, F4, G8, H2
113Ø GOTO 98Ø
```

■オリジナル部門　MuSICA対応

WALTS

by かみきくん

PSGの音色とメルヘン風な曲調がぴったり合っている。できればアタックをもう少し丸くしたいし、メロディーがワルツのリズムに引っ張られ過ぎている気もするので、そこもなんとかしたい。

```
;
;   THEME "WALTS OF LOVE"
;   199Ø 1Ø/11 By ｶﾐｷ ｸﾝ
;

FM1 =T, DØ, A1/3, A2, A3/2, A4
       A5, A6, A5, A7
       A8, A9, A8, AA

FM2 =T, EØ, A1/3, A2, A3/2, A4
       A5, A6, A5, A7
       A8, A9, A8, E1

FM3 =T, FØ, B1/11, B2, B3/4, B4/3, B5
       B3/4, B6/4
       B7/2, B8/2, B9/2, BA/2
       B7/2, B8/2, B9, BA, BB, BC, BB, BC

FM4 =T, GØ, B1/11, B2, B3/4, B4/3, B5
       B3/4, B6/4
       B7/2, B8/2, B9/2, BA/2
       B7/2, B8/2, B9, BA, BB, BC, BB, G1

FM5 =T, HØ, C1/11, C2, C3/4, C4/3, C5
       C3/4, C6/4
       C4/4, C6/2, C4/2
       C4/4, C6, C4/5

FM6 =T, IØ, C1/11, C2, C3/4, C4/3, C5
       C3/4, C6/4
       C4/4, C6/2, C4/2
       C4/4, C6, C4/4, I1

FMR =T, JØ, J1/7, J2
       J1/3, J2, J1/3, J2, J1/3, J2, J1/3, J3
       J4/15, J5
       J6/7, J7, J6/8, J7/2

FM7 =
FM8 =
FM9 =
PSG1=T, AØ, A1/3, A2, A3/2, A4
       A5, A6, A5, A7
       A8, A9, A8, AA

PSG2=T, BØ, B1/11, B2, B3/4, B4/3, B5
       B3/4, B6/4
       B7/2, B8/2, B9/2, BA/2
       B7/2, B8/2, B9, BA, BB, BC, BB, BC

PSG3=T, CØ, C1/11, C2, C3/4, C4/3, C5
       C3/4, C6/4
       C7, B7/2, B8/2, B9/2, BA/2
       B7/2, B8/2, B9, BA, BB, BC, BB, C8

SCC1=
SCC2=
SCC3=
SCC4=
SCC5=
;
;TEMPO
;
T=T148
;
;MELODY (PSG)
;
AØ=O5L4V13@4Q8I4M6
A1=G2>(E16)F8.E2R<
A2=G2>(E16)F8.<F2.
A3=L4B-2GA2FG2E8G8F2.
A4=L8B-2AGA2GFG2FEF2.
   B-2AGA2GFG2L16FGFEF2.<
A5=L4F2.G2(G+16)A8.(B-2.)B-2>D
A6=C2(C+16)D8.E2D<(B16>C8.)C<B-8A8A2G
A7=C2EE2(F+16)G8.(G2.)G4L8CDEG
A8=A2B->C<F2L16FGAGL8(F2.)F2.
A9=E2EFG2F4E2EFG2C+4
AA=G2GA>C2E4E2FED2.E2FEF2.
;
;BASE (PSG)
;
BØ=O3L4V13@1Q8I1M5
B1=C>GG<C>FF<
B2=C>GG<<F>>FF<<
B3=B->>FF<<
B4=A>>FF<<
B5=A>>FE<<
B6=>C>EE<
B7=L8DA>D<A>F<A
B8=<B->FB-F>D<B-
B9=CG>C<G>D<G
BA=<A>EAEAE
BB=D>DGDGD<
BC=D>DFDFD<
;
;SUB (PSG)
;
CØ=O4L4V13@1Q8I1M5
C1=RB-B-RAA
C2=RB-B-RAA
C3=RB-B-
C4=RAA
C5=RAG
C6=RGG
C7=<V9R8.Z2
C8=D>DFDZF16
;
;MELODY (FM)
;
DØ=O5L4V14@68Q8
;
;MELODY' (FM)
;
EØ=O5L4V1Ø@68Q8R8.Z5
E1=G2AB->C2E4E2FED2.E2FEF2
;
;BASE (FM)
;
FØ=O3L4V13@33Q6I2M4
;
;BASE' (FM)
;
GØ=O3L4V1Ø@33Q6I2M4R16.Z5
G1=D>DFDFD32
;
;SUB (FM)
;
HØ=O4L4V13@1ØQ8I1M5
;
;SUB' (FM)
;
IØ=O4L4V1Ø@1ØQ8I1M5R8.Z5
I1=RAA16
;
;DRUM (FM)
;
JØ=V15VH12VS14Y22, 6ØY23, 5ØY24, 12Ø
J1=BM4H4H4
J2=BM4H4MS4
J3=BM4Y23, 7ØY24, 14ØMS8MS8
   Y23, 6ØY24, 13ØMS8Y23, 5ØY24, 12ØMS8
J4=MM4MS4H4
J5=Y23, 7ØY24, 14ØMS4Y23, 6ØY24, 13ØMS4
   Y23, 5ØY24, 1ØØMS8MS8
J6=BH8H8BH8H8MS8H8
J7=BMS8BMS8BMS8BMS8BMS8BMS8
```

●音色データ

```
<FM VOICE No. 68>
MD 27・4・Ø・ 5・15・11・ Ø・ 4・Ø・Ø・on ・off・on
CR       Ø・ 1・15・ 3・15・ Ø・Ø・Ø・off・on ・on
<PSG VOICE No. 4>
32・ 1・ Ø・32・on ・off・17
<PSG VOICE No. 1>
32・ 8・ Ø・ Ø・on ・off・Ø
```

■オリジナル部門

Epilogue

by 高橋忍

ブラスをベースラインとして使っているのが効果的。メロディーの音をもう少し厚くしたいので、配列変数C、D、Eのうちひとつを削除し、メロディーパートに加えるといいかもしれない。

```
1Ø _MUSIC(Ø, Ø, 2, 1, 1, 1, 2, 2)
2Ø DEFSTR A-F, T : T="T1ØØ
3Ø DIM A(99), B(99), C(99), D(99), E(99), F(9
9)
4Ø POKE &HFA2C, Ø:POKE &HFA2C, 36
5Ø POKE &HFA7C, Ø:POKE &HFA7C, 36
6Ø POKE &HFA9C, Ø:POKE &HFA9C, 6Ø
7Ø ''''' MUSIC VOICE ''''''''''''''''''
8Ø A="@14V15L8
9Ø B="@ 5V1ØL4
1ØØ C="@ 5V1ØL4
11Ø D="@ 5V1ØL4
12Ø E="@43V1ØL8
13Ø F="@ 6V15L2
14Ø '''''''' MUSIC DATA ''''''''''''''''
15Ø A(1)="O5CDEDED <B32>D32GD16D2 <B->CD
CDC <A32>C32FC16C2
16Ø B(1)="O5Q4EEE DDD FFF FFF
17Ø C(1)="O5Q4CCC <BBB >DDD CCC
18Ø D(1)="O4Q4GGG GGG B-B-B- AAA
19Ø E(1)="O4CG>CECE <GB>DGD<B <B->FB->D<
B->D <FA>C<FA>C
2ØØ F(1)="O3C. <G. B-. F.
21Ø '''''''''''''''''''''''''''''''''''''
22Ø A(2)="O5C4&CC<B-A- G4&GGAB >C4&C<FA>
F E4&EF16E16D4
23Ø B(2)="O5E-E-E- <BBB >CCC DDD
24Ø C(2)="O5CCC <GGG AAA BBB
25Ø D(2)="O4A-A-A- EEE FFF GGG
26Ø E(2)="O4A-E-A->E-C<A- EGB>E<BG FA>CF
CF GFD<BAG
27Ø F(2)="O2A-. E. F. G.
```

```
280 ''''''''''''''''''''''''''''''''''''''
290 A(3)=A(1):B(3)=B(1):C(3)=C(1):D(3)=D
(1):E(3)=E(1):F(3)=F(1)
300 ''''''''''''''''''''''''''''''''''''''
310 A(4)="O5C4&CCDE- F4&FD-FB- >C2.& C2.
320 B(4)="O5E-E-E- FFF Q8E2.& E2.
330 C(4)="O5CCC D-D-D- Q8C2.& C2.
340 D(4)="O4A-A-A- A-A-A- Q8G2.&G2.
350 E(4)="O3A->E-A-E-A->C <D-A->D-<A->D-
F <CG>CECE <{CEG>C<G>CEG}2{EG>CE}4
360 F(4)="O2A-. >D-. C. C4C4C4
370 ''''''''''''''''''''''''''''''''''''''
380 A(5)="@43O5D-4&D-CD-A- G4&GFGA-
390 B(5)="O4A-2. B-2.
400 C(5)="O4F2. G2.
410 D(5)="O4D-2. E-2.
420 E(5)="@5O4A-2. G4B-4>E-4
430 F(5)="L4O2D-D-D- E-E-E-
440 ''''''''''''''''''''''''''''''''''''''
450 A(6)="O5B-4&B-A-4G F4&FE-4C
460 B(6)="O5C2.< B-2.
470 C(6)="O4A-2. G2.
480 D(6)="O4F2. E-2.
490 E(6)="O5F2C4 F4G4B-4
500 F(6)="O2FFF E-E-E-
510 ''''''''''''''''''''''''''''''''''''''
520 A(7)="O5D-4&D-CD-A- G4&G@35GA-B-
530 B(7)=B(5):C(7)=C(5):D(7)=D(5):E(7)=E
(5):F(7)=F(5)
540 ''''''''''''''''''''''''''''''''''''''
550 A(8)="O6C.<F16F4&F>C C.<F16F4&F>C C.
<F16F2& F2.
560 B(8)="O5C2. <B-2. A-2. B-2.
570 C(8)="O4A-2. G2. F2. G2.
580 D(8)="O4F2. E-2. D-2. E-2.
590 E(8)="@2V15O6C2.& C2.& C2.& C2.
600 F(8)="O2FFFE-E-E- D-D-D- E-E-E-
610 ''''''''''''''''''''''''''''''''''''''
620 A(9)=A(8):B(9)=B(8):C(9)=C(8):D(9)=D
(8):F(9)=F(8)
630 E(9)="O7C2.& C2.& C2.& C2.
640 ''''''''''''''''''''''''''''''''''''''
650 A(10)="@6 O6A-4&A-GA-B- F4&FGA-B- F2
.& F2.
660 B(10)="O5D-2. E-2. F2. C2.
670 C(10)="O4A-2. B-2. >C2. <A-2.
680 D(10)="O4F2. G2. A-2. F2.
690 E(10)="@43V12O4D-F>D-2 <E-B->G2 F2.
<FA->C<A->CF
700 F(10)="O2D-D-D- E-E-E- FFF FFF
710 ''''''''''''''''''''''''''''''''''''''
720 A(11)=A(10):B(11)=B(10):D(11)=D(10):
E(11)=E(10)
730 C(11)="O4A-2. B-2. >C2. <A2.
740 E(11)="O4D-F>D-2 <E-B->G2 F2. C2.
750 F(11)="O2D-D-D- E-E-E- FFF >FFF
760 ''''''''''''''''''''''''''''''''''''''
770 PLAY#2,T,T,T,T,T,T
780 PLAY#2,A,B,C,D,E,F
790 FOR P=1 TO 11
800 PLAY#2,A(P),B(P),C(P),D(P),E(P),F(P)
810 NEXT P
820 GOTO 780
```

■オリジナル部門

DANCE

by 高橋忍

FM26番のヘンな音色をメロディーとアルペジオに使っているんだけど、これが意外におもしろい。210行のグリッサンド(音を滑らかに上げる)が秀逸で、ここだけでも聴いてみる価値がある。

```
10 CLEAR 3000
20 _MUSIC(0,0,2,1,1,1,1,1,2)
30 DEFSTR A-G,T : T="T150
40 DIM A(6),B(6),C(6),D(6),E(6),F(6),G(6
)
50 POKE &HFA2C,0:POKE &HFA2C,36
60 POKE &HFA9C,0:POKE &HFA9C,60
70 '''''''''' MUSIC VOICE ''''''''''''''
80 A="@26V15L8" : B="@26V15L8
90 C="@ 6V12L16Q6" : D="@ 6V12L16Q6
100 E="@ 6V12L16Q6" : F="@39V15L16
110 G="@ 5V15L8Q6
120 '''''''''' MUSIC DATA ''''''''''''''
130 G(0)="O3CGCGCGCG CGCGCGCG
140 A(1)="O5R8CCCQ4C4E-4 G4F4D4R4Q R8CCC
Q4C4E-4 G4F4<B-4R4Q
150 B(1)="V10O5R4CCCQ4C4E-4 G4F4D4R4Q R8
CCCQ4C4E-4 G4F4<B-4Q
160 G(1)="O3CGCGCGCG CGCGCGCG CGCGCGCG C
GCGCGCG
170 ''''''''''''''''''''''''''''''''''''''
180 A(2)="O5R8CCCQ4C4E-4 Q<A-A-A-A-Q4A-4
>C4 Q<B-B-B-B-Q4B-4E-4 A-4D-4G-4D-4 C4R4
R2 R1Q
190 B(2)="O5R4CCCQ4C4E-4 Q<A-A-A-A-Q4A-4
>C4 Q<B-B-B-B-Q4B-4E-4 A-4D-4G-4D-4Q C4
200 C(2)="R1R1R1R1 V15@12O2C1&C1 @6V12
210 F(2)="R1R1R1R1 V15@6O2C>C&C8&C4&C2 @
39{CE-G>C<E-G>CE-}2{<G>CE-G>CE-G>CE-GC<G
}2
 220 G(2)=G(1)+"C>C<C>C<C>C<C>C <C>C<C>C<
C>C<C>C
230 ''''''''''''''''''''''''''''''''''''''
240 A(3)="@39"+A(1)
250 B(3)="@39V15O4R8GGGQ4G4>C4 E-4D4<B-4
R4Q R8GGGQ4G4>C4 E-4<B-4F4R4Q
260 C(3)="O5C8CCR16>C<R16CC8CCR16>C<R16C
 D8DDR16>D<R16DD8DD>DDD8 <C8CCR16>C<R16C
C8CCR16>C<R16C F8FFR16>F<R16FF8FFFFF8
270 D(3)="O4G8GGR16>G<R16GG8GGR16>G<R16G
 B-8B-B-R16>B-<R16B-B-8B-B->B-B-B-8 <G8G
GR16>G<R16GG8GGR16>G<R16G >D8DDR16DR16DD
8DDDDD8
280 E(3)="O4E-8E-E-R16>E-<R16E-E-8E-E-R1
6>E-<R16E- F8FFR16>F<R16FF8FF>FFF8 <E-8E
-E-R16>E-<R16E-E-8E-E-R16>E-<R16E- B-8B-
B-R16>B-<R16B-B-8B-B-B-B-B-8
290 F(3)="O4CG>CE-GE-C<GCG>CE-GE-C<G CB-
>DFB-FD<B-CB->DFB-FD<B- CG>CE-GE-C<GCG>C
E-GE-C<G CB->DF<B->DFB->F<B->D<FB-DF<B-
300 G(3)=G(1)
310 ''''''''''''''''''''''''''''''''''''''
320 A(4)=A(2)
330 B(4)="O4R8GGGQ4G4>C4Q <E-E-E-E-Q4E-4
A-4 QFFFFQ4E-4<B-4 >D-4<A-4>D-4<G-4 G4QR
4R2 R1
340 C(4)="O5C8CCR16>C<R16CC8CCR16>C<R16C
 C8CCR16>C<R16CC8CCR16>C<R16C <B-8B-B-R1
6>B-<R16B-B-8B-B-R16>B-<R16B- A-8A-A-R16
>A-<R16A-QG-4B-4 G1 Q6C>C<C>C<E->E-<E->E
-<G>G<G>GC>C<C>C
350 D(4)="O4G8GGR16>G<R16GG8GGR16>G<R16G
 A-8A-A-R16>A-<R16A-A-8A-A-R16>A-<R16A-
F8FFR16>F<R16FG8GGR16>G<R16G F8FFR16>F<R
16FQD-4G-4 >E-1 Q6<G>G<G>GC>C<C>C<E->E-<
E->E-<G>G<G>G
360 E(4)="O4E-8E-E-R16>E-<R16E-E-8E-E-R1
6>E-<R16E- E-8E-E-R16>E-<R16E-E-8E-E-R16
>E-<R16E- D8DDR16>D<R16DE-8E-E-R16>E-<R1
6E- D-8D-D-R16>D-<R16D-<QB-4>D-4 >C1< Q6
E->E-<E->E-<G>G<G>GC>C<C>C<E->E-<E->E-
370 F(4)="O4G>CE-G>C<GE-C<G>CE-G>C<GE-C
<A->CE-A->C<A-E-C<A->CE-A->C<A-E-C <CB->
DFB-FD<B-E-GB->E-GE-<B-G D-A->D-FA-FD-<A
-G->D-G-B-G-B->D-G- <<CG>C<GCG>C<GCG>C<G
CG>C<G CG>C<GCG>C<GCG>C<GCG>C<G
380 G(4)=G(2)
390 ''''''''''''''''''''''''''''''''''''''
400 A(5)=A(3):B(5)=B(3):C(5)=C(3):D(5)=D
(3):E(5)=E(3):F(5)=F(3):G(5)=G(3)
410 ''''''''''''''''''''''''''''''''''''''
420 A(6)=A(4)+"@26":B(6)=B(4)+"@26":C(6)
=C(4):D(6)=D(4):E(6)=E(4):F(6)=F(4)
430 G(6)="O3CGCGCGCG <A->E-<A->E-<A->E-<
A->E- <B->F<B->FE-B-E-B- D-A-D-A-G->D-<G
->D- <C>D-<D->D<D>E-<E->F <F>G-<G->G<G>A
-<A->B-
440 ''''''''''''''''''''''''''''''''''''''
450 PLAY#2,T,T,T,T,T,T,T
460 PLAY#2,A,B,C,D,E,F,G
470 FOR P=0 TO 6
480 PLAY#2,A(P),B(P),C(P),D(P),E(P),F(P)
,G(P)
490 NEXT P
500 GOTO 470
```

■オリジナル部門 MuSICA対応 要SCC

After War

by 瀬戸裕行

SCCの厚みが前面に出ていて、いかにもSCCっぽい曲。リズムのほうが逆に弱くなっているのが気になる。あと、先月紹介したディレイビブラートなどを使ってもっと手を加えてほしいな。

```
;***************************************
;
;  「After War」 for FM,PSG & SCC
;
;       Composed By Hiroyuki Seto 1991
;
;***************************************

FM1  =FM1,T,A1,A2,A1,A3,A4,A5,A4,A6
FM2  =FM2,T,A1,A2,A1,A3,A4,A5,A4,A6
FM3  =FM3,T,B1/2,B2,B3,B2,B4
FM4  =FM4,T,B1/2,B2,B3,B2,B4
FM5  =FM5,T,C1/4,C2/4,C3/4,C4/4,C5/4,C6/4
,C7/4,C4,C5,C6,C7,C1/4,C2/4,C3/4,C4/4,C5
/4,C6/4,C7/4,C4,C5,C6,C7,C5/4,C6/4,C7/4,
C8/2,C7,C6,C5/4,C6/4,C7/6,C8,C9,C8/8
FM6  =FM6,T,C1/4,C2/4,C3/4,C4/4,C5/4,C6/4
,C7/4,C4,C5,C6,C7,C1/4,C2/4,C3/4,C4/4,C5
/4,C6/4,C7/4,C4,C5,C6,C7,C5/4,C6/4,C7/4,
C8/2,C7,C6,C5/4,C6/4,C7/6,C8,C9,C8/8
FMR  =FMR,T,D1/7,D2/4,D1/7,D2/4,D1/3,D2/4
,D1/5,D2/4
FM7  =
FM8  =
FM9  =
PSG1=PS1,T,A1,A2,A1,A3,A4,A5,A4,A6
PSG2=PS2,T,B1/2,B2,B3,B2,B4
PSG3=PS3,T,C1/4,C2/4,C3/4,C4/4,C5/4,C6/4
,C7/4,C4,C5,C6,C7,C1/4,C2/4,C3/4,C4/4,C5
/4,C6/4,C7/4,C4,C5,C6,C7,C5/4,C6/4,C7/4,
C8/2,C7,C6,C5/4,C6/4,C7/6,C8,C9,C8/8
SCC1=SC1,T,A1,A2,A1,A3,A4,A5,A4,A6
SCC2=SC2,T,A1,A2,A1,A3,A4,A5,A4,A6
SCC3=SC3,T,B1/2,B2,B3,B2,B4
SCC4=SC4,T,B1/2,B2,B3,B2,B4
SCC5=SC5,T,C1/4,C2/4,C3/4,C4/4,C5/4,C6/4
,C7/4,C4,C5,C6,C7,C1/4,C2/4,C3/4,C4/4,C5
/4,C6/4,C7/4,C4,C5,C6,C7,C5/4,C6/4,C7/4,
C8/2,C7,C6,C5/4,C6/4,C7/6,C8,C9,C8/8

T=t150
FM1=@4v13o5
FM2=@4v13o5z50
FM3=@6v12o5
FM4=@6v12o5z50
FM5=@3v13o3
FM6=@3v13o3z50
FMR=v14vb15vm15
PS1=@7v10o5
PS2=@7v10o5
PS3=@6v10o3
SC1=@7v11o4
SC2=@7v11o4z50
SC3=@3v10o4
SC4=@3v10o4z50
SC5=@6v10o3
A1=l8e2cdef(g2)gfed(c2)c<b>cd(e2)edc<b(a
2)ab>cd<g2>c4e4d4.<a4.>c4e2
A2=d2
A3=g2
A4=l8(a2)aagfg4.(e2)e
A5=(f2)ffedl4eff+g
A6=fl14gfed(c1)c1
B1=l8(c2)c<b>cd(e2)edc<b(a2)agab>c2<g2(f
2)f4gfe2a4>c4<d1>c2<b2>
B2=l8(d2)ddc<b>c4.(c2)c<
```

```
B3=(b2)bbab>l4cdec
B4=b1>l4rdc<b>(c1)c1
C1=l16>c8cc<
C2=b8bb
C3=a8aa
C4=g8gg
C5=f8ff
C6=e8ee
C7=d8dd
C8=c8cc
C9=<b8bb>
D1=bbm8bbm8sch4bbm4shc4
D2=bbm8sch8
```

●音色データ

```
<PSG VOICE No. 7>
32・16・13・ 6・on ・off・7
<PSG VOICE No. 6>
24・ 7・ 8・ 3・on ・off・8
<SCC VOICE No. 7>
32・22・ 9・ 7
 Ø・19・31・47・5A・6A・75・7D
7F・7D・75・6A・5A・47・31・19
8Ø・9Ø・AØ・BØ・CØ・DØ・EØ・FØ
 Ø・1Ø・2Ø・3Ø・4Ø・5Ø・6Ø・7Ø
<SCC VOICE No. 3>
32・22・ 9・ 7
78・7Ø・68・6Ø・58・5Ø・48・4Ø
38・3Ø・28・2Ø・18・1Ø・ 8・ Ø
78・7Ø・68・6Ø・58・5Ø・48・4Ø
38・3Ø・28・2Ø・18・1Ø・ 8・ Ø
<SCC VOICE No. 6>
32・22・ 9・ 7
8Ø・8E・AØ・CØ・EØ・ Ø・2Ø・3F
3E・3C・3A・37・31・29・2Ø・1C
1Ø・ Ø・E6・CØ・DØ・ Ø・2Ø・3F
1Ø・EØ・8Ø・CØ・ Ø・2Ø・ Ø・9Ø
```

■ゲームミュージック部門 MuSICA対応 要SCC

沙羅曼陀

©コナミ

by 葦野香

音取りに間違いがあるし、コピー曲としては問題なんだけど、派手なデチューンがコーラスとデジタルリバーブを合わせたような効果を出している。原曲にはない広がりと余韻があるなあ。

```
;***************************************
;***                                 ***
;***         'SLM-ST1 .MSD'          ***
;***                                 ***
;***          Presented by.          ***
;***    TRAGIC - Kaori Ashino        ***
;***                                 ***
;***************************************
;
;
FM1 =*I,*F1,   M1 ,M2 ,M3 ,  MA ,MB ,MA ,M
B , ME ,MF ,MG ,MH
                           , MA ,MB ,MA ,M
B , ME ,MF ,MG ,MH
FM2 =*I,*F2,   M1 ,M2 ,M3 ,  MA ,MB ,MA ,M
B , ME ,MF ,MG ,MH
                           , MA ,MB ,MA ,M
B , ME ,MF ,MG ,MH
FM3 =*I,*F3,   M1 ,M2 ,M3 ,  MA ,MB ,MA ,M
B , ME ,MF ,MG ,MH
                           , MA ,MB ,MA ,M
B , ME ,MF ,MG ,MH
FM4 =*I,*F4,   S1 ,S2 ,S3 ,  SA ,SB ,SC ,S
B , SE ,SF ,SG ,SH
                           , SA ,SB ,SC ,S
B , SE ,SF ,SG ,SH
FM5 =*I,*F5,   S1 ,S2 ,S3 ,  SA ,SB ,SC ,S
B , SE ,SF ,SG ,SH
                           , SA ,SB ,SC ,S
B , SE ,SF ,SG ,SH
FM6 =*I,*F6,   S1 ,S2 ,S3 ,  SA ,SB ,SC ,S
B , SE ,SF ,SG ,SH
                           , SA ,SB ,SC ,S
B , SE ,SF ,SG ,SH
FMR =
FM7 =*I,*F7,   B1 ,B2 ,B3 ,  BA ,BB ,BA ,B
B , BE ,BF ,BE ,BH
                           , BA ,BB ,BA ,B
B , BE ,BF ,BE ,BH
FM8 =*I,*F8,   B1 ,B2 ,B3 ,  BA ,BB ,BA ,B
B , BE ,BF ,BE ,BH
                           , BA ,BB ,BA ,B
B , BE ,BF ,BE ,BH
FM9 =*I,*F9,   B1 ,B2 ,B3 ,  BA ,BB ,BA ,B
B , BE ,BF ,BE ,BH
                           , BA ,BB ,BA ,B
B , BE ,BF ,BE ,BH
PSG1=*I,*P1,   BD1/2 ,BD3, BDA,BDB,BDA,B
DB, BDA/4
                           , BDA,BDB,BDA,B
DB, BDA/4
PSG2=*I,*P2,   SD1/2 ,SD3, SDA,SDB,SDA,S
DB, SDA/4
                           , SDA,SDB,SDA,S
DB, SDA/4
PSG3=*I,*P3,   SY1/2 ,SY3, SYA,SYB,SYA,S
YB, SYA/4
                           , SYA,SYB,SYA,S
YB, SYA/4
SCC1=*I,*S1,   B1 ,B2 ,B3 ,  BA ,BB ,BA ,B
B , BE ,BF ,BE ,BH
                           , BA ,BB ,BA ,B
B , BE ,BF ,BE ,BH
SCC2=*I,*S2,   S1 ,S2 ,S3 ,  SA ,SB ,SC ,S
B , SE ,SF ,SG ,SH
                           , SA ,SB ,SC ,S
B , SE ,SF ,SG ,SH
SCC3=*I,*S3,   S1 ,S2 ,S3 ,  SA ,SB ,SC ,S
B , SE ,SF ,SG ,SH
                           , SA ,SB ,SC ,S
B , SE ,SF ,SG ,SH
SCC4=*I,*S4,   M1 ,M2 ,M3 ,  MA ,MB ,MA ,M
B , ME ,MF ,MG ,MH
                           , MA ,MB ,MA ,M
B , ME ,MF ,MG ,MH
SCC5=*I,*S5,   M1 ,M2 ,M3 ,  MA ,MB ,MA ,M
B , ME ,MF ,MG ,MH
                           , MA ,MB ,MA ,M
B , ME ,MF ,MG ,MH


;=======================================
;---initialize. ------------------------

*I=t112 l16

::::FM initialize.:::::::::::::::::::::

*F1=@7Ø v14q6 o4
*F2=@7Ø v13q6 o4   z48
*F3=@7Ø v12q6 o4   z32 r

*F4=@7Ø v13q6 o5
*F5=@Ø6 v12q6 o6   z48
*F6=@7Ø v11q6 o5   z32 rr

*F7=@33 v14q5 o2
*F8=@23 v13q5 o3
*F9=@33 v12q5 o2   z32

::::PSG initialize.::::::::::::::::::::

*P1=@11 v15    o2
*P2=@12 v13    o3
*P3=@15 v13    o3 l64


::::SCC init.  ( SCCﾊ trackｶﾞ ｻｶｻﾏｯ! ):

*S1=@11 v15q5 o2   z16

*S2=@12 v12q6 o5   i1m4 z48 rr rr
*S3=@12 v14q6 o5   i1m4 z16

*S4=@12 v13q6 o4   i1m6 z48 r  r
*S5=@12 v15q6 o4   i1m6 z16

;======================================
;---music data. -----------------------

;+++melody.++++++++++++++++++++++++++++

M1=>D4<A#8>C8<G#8>C8  <A#4FA#G#4.
M2=>D4<A#8>C8<G#8>C8  <A#8. FA#>DC8. <G>CE<

M3=>F#2.  F2. <
;

MA=DEFGFEFEDEDC  <A4. >D4.
MB=rD#8D#4D#8D#  4D#8D#8FF#8F#8FD#

ME=<<F8. G8. G#8. A#BA#  G#8. GG#GF8EF8. >>
MF=<<E4. EFGAGF  E4. >EFGAGF>
MG=<F8. G8. G#8. A#BA#  G#8. GG#GF8EF8. >
MH=<(E) E2C8.  F2. >


;+++sub.+++++++++++++++++++++++++++++++

S1=A#4FA#G#8D#8G8  F4. CDD#CD#G#
;<-- SALAMANDER.
;S1=A#4FA#G#8D#8G8  F4. CDD#G#A#>C<
;<-- LIFE FORCE.
S2=A#4FA#G#8D#8G8  F4. G4.
S3=(A2.)  A2.

;

SA=r2.  DEFGFEFEDEDC
SB=r<A#8A#4A#8A#  4A#8A#8>CC#8C#8C<A#>
SC=r2.  <DEFGFEFEDEDC>

SE=<D8. E8. F8. GG#G  F8. EFED8CD8. >
SF=<<AB>CDC<BA4.  >AB>CDC<BA4. >
SG=D8. E8. F8. GG#G  F8. EFED8CD8.
SH=<AB>CDC<BA4.  >D2.


;+++bass.++++++++++++++++++++++++++++++

B1=A#>A#<A#>A#8. <A#>A#<A#>A#8. < A#>A#<A#
>A#8. <F8. >FC<F
B2=A#>A#<A#>A#8. <A#>A#<A#>A#8. < A#>FA#4C
G>C4<<
B3=<A>AC>C<D>D<<A>AC>C<D>D<  <A>AC>C<D>D<
<A>AC>C<D>D<

;

BA=<A>AC>C<D>D<<A>AC>C<D>D<  <A>AC>C<D>D<
<A>AC>C<D>D<
BB=G>G<A#>A#C>C<<G>G<A#>A#C>C<  <G>G<A#>A
#C>C<<G>G<A#>A#C>C<<

BE=F>F<F>F<F>F<F>F<F>F<F>F  <F>F<F>F<F>F<
F>F<F>F<F>F<
BF=E>E<E>E<E>E<E>E<E>E<E>E  <E>E<E>E<E>E<
E>E<E>E<E>E<
BH=E>E<E>E<E>E<E>E<E>E<E>E  <<A>AC>C<D>D<
<A>AC>C<D>D<


;+++drums ( bass & snare & synthe ).+++

BD1=GGGGGGGrGrGr GGGrG32G32GrrrGrr
SD1=rG8GGGG8G8G8 rG8GG32G32Grrrrrr
SY1=r16  (DD-C<BB-AA-)G>  (DD-C)<B>  (DD-C)
<B>  (DD-C)<B>
    (DD-C<BB-AA-)G>  (DD-C<BB-AA-)G>  (DD-
C<BB-AA-)G>
     r16  (DD-C<BB-AA-)G>  (DD-C)<B>  (D)D-
(D)D-  (DD-C)<B>
    >(GG-FEE-DD-)C  (C<BB-AA-GG-)F  (GG-FE
E-DD-)C

BD3=GrGGrGGrGGrG GrGGrGGrGGrG
SD3=rrrG8rrrrG8r rrrG8rrrrG8r
```

```
SY3=r8. (DD-C<BB-AA-)G> r16  r8. (DD-C<B
B-AA-)G> r16
   r8. (DD-C<BB-AA-)G> r16  r8. (DD-C<B
B-AA-)G> r16

;

BDA=GrGGrGGrGGrG GrGGrGGrGGrG
SDA=rrrG8rrrrG8r rrrG8rrrrG8r
SYA=r8. (DD-C<BB-AA-)G> r16  r8. (DD-C<B
B-AA-)G> r16
   r8. (DD-C<BB-AA-)G> r16  r8. (DD-C<B
B-AA-)G> r16

BDB=rrrrrGrrrrrG rrrrrGrrrrrG
SDB=G8G8G8G8G8G8 GGGGGGrrrrrr
SYB=(DD-C<BB-AA-)G> (DD-C<BB-AA-)G> (DD-
C<BB-AA-)G>
    (DD-C<BB-AA-)G> (DD-C<BB-AA-)G> (DD-
C<BB-AA-)G>
    (DD-C)<B> (DD-C)<B> (DD-C)<B> (DD-C)
<B> (DD-C)<B> (DD-C)<B>
   >(GG-FEE-DD-)C (C<BB-AA-GG-)F (GG-FE
E-DD-)C
```

●音色データ

```
<FM VOICE No.7Ø>
MD  7·4·1· 2· 7· 2· 2· 8·1·1·off·on ·off
CR      1·12· 6· 2· 1· 9·1·Ø·off·on ·off
<PSG VOICE No.11>
32·24· Ø·32·on ·off·Ø
<PSG VOICE No.12>
32·14· 8·12·off·on ·16
<PSG VOICE No.15>
32·12· 8·16·on ·off·Ø
```

■オリジナル部門　MuSICA対応

FIRE!

by　品田徹

サンバっぽい曲だけど、ノリは2ビートというへンな曲だ。曲の構成がよく、聴いてても飽きない。ただ、ホイッスルはPSGの矩形波よりもFMのサイン波のほうがより近い音が出るぞ。

```
FM1 =T,   R,   AØ1/2  ,AØ2,AØ3,AØ4,AØ5,AØ
6,AØ7
FM2 =T,Z,R,RR,AØ1/2  ,AØ2,AØ3,AØ4,AØ5,AØ
6,AØ7
FM3 =T,   R,   BØ1,BØ2,BØ3,BØ4,BØ5,BØ6,BØ
7,BØ8
FM4 =T,Z,R,RR,BØ1,BØ2,BØ3,BØ4,BØ5,BØ6,BØ
7,BØ8
FM5 =T,   R,   CØ1/2  ,CØ2,CØ3,CØ4,CØ5,CØ
2,CØ6
FM6 =T,   R,   CØ7/2  ,CØ2,CØ3,CØ4,CØ5,CØ
2,CØ6
FMR =RØ1,RØ2/15,RØ3/2,RØ2/7,RØ6,RØ2/7,RØ
3/2,RØ5/7,RØ6,RØ5/7,RØ3/2,RØ2/7,RØ6,RØ2/
1Ø,RØ4
FM7 =
FM8 =
FM9 =
PSG1=T,LØ1,LØ2/15,LØ1,LØ2/7,LØ3,LØ2/7,LØ
4,LØ7/7,LØ3,LØ7/7,LØ4,LØ2/7,LØ3,LØ2/1Ø,L
Ø5,LØ6/5
PSG2=T,Z,R,PØ1,MØ1,PØ2,MØ2,PØ4,MØ3,PØ2,P
Ø6
PSG3=T,   R,PØ1/2,   PØ2,PØ3,PØ4,PØ5,PØ2,P
Ø6
SCC1=T,   R,   SØ1/2  ,AØ2,AØ3,AØ4,AØ5,AØ
6,AØ7
SCC2=T,Z,R,RR,SØ1/2  ,AØ2,AØ3,AØ4,AØ5,AØ
6,AØ7
SCC3=T,   R,   SØ2/2  ,CØ2,CØ3,CØ4,CØ5,CØ
2,CØ6
SCC4=
SCC5=
;
;
```

```
;
T=T13ØO4L8V7
Z=Z2Ø
R=R2
RR=R8VØ6
SØ1=O4@8I6M5AR16>CR16ER<A>CE<GR16BR16>DR
<GB>D<FR16AR16>CR<FA>C<ER16A-R16BREA-B
SØ2=V14O3@9<AA>A<AAA>A<AGG>G<GGG>G<GFF>F
<FFF>F<FEE>E<EEE>E<E
;
;----- CH 1,2 -----
;
AØ1=@64AR16>CR16ER<A>CE<GR16BR16>DR<GB>D
<FR16AR16>CR<FA>C<ER16A-R16BREA-B
AØ2=AR16ER16A.L16AB>CDC<B>C<B8RG8RD8.GAB
>C<BABA8RF8RC8.FGABAA-AL8A-.E.A-ARBR
AØ3=AR16ER16A.L16AB>CDC<B>C<B8RG8RD8<B8R
>G8RB8A8RBR8>C8D8RC8R<B8ARARARARAR8.>D4
AØ4=L8E2E.F.EG.D.<B>F4.GE2E.D.C<B2>C4D4
AØ5=E2C.D.EG2B2A1A-2A4B4
AØ6=>L16CCR<AAR>C8R4R<AB>C<BBRGGRB8R4RGA
BAARFFRA8R4RFGAA-A-REERA-8<BBR>EERA-8
AØ7=>CCR<AAR>C8R4R<AB>CDDR<BBR>(D4.)D12C
12<B12L8A.B.>C<B.G.BA2.G4A.B.>CD.C.<B>(D
-1V1ØD-V8D-)V6D-
;
;----- CH 3,4 -----
;
BØ1=@64L1AGF(A-2)A-8L8EG-A-
BØ2=L24AEC<A>CEAEC<A>CEAEC<A>CEAEA>CEABG
D<BGB>DGB>D4L8DC<BA1A2A-2<
BØ3=>CR16<AR16>C.L16CDEFEDED8R<B8RG8.B>C
DEDCDC8R<A8RF8.AB>CDC<B>C<L8B.A-.B>CRDR
BØ4=CR16<AR16>C.L16CDEFEDED8R<B8RG8D8RB8
R>D8C8R<F8RA8B8RG8RB8>CRCRCRCRCR8.<B4>
BØ5=L8C2C.D.CE.<B.G>D4.EC2C.<B.AG2A4B4
BØ6=>C2<A.B.>CE2G2F1E2G-4A-4
BØ7=L16AAREERA8EERAAR>C8<GGRDDRG8DDRGGRB
8FFRCCRF8CCRFFRA8EER<BBR>E8L12EA-B>EA-B
BØ8=L16<AAREERA8EERAAR>C8<BB8GG8(B4.)B12
A12G12L8F.G.AG.D.GE2.D4F.G.AB.A.G(A1)A4.
;
;----- CH 5,6 -----
;
CØ1=V14@33<AA>A<AAA>A<AGG>G<GGG>G<GFF>F<
FFF>F<FEE>E<EEE>E<E
CØ2=AAAAAAAAGGGGGGGGFFFFFFFFEEEEG-RA-R
CØ3=AAAAAAAAGGGGGGGGF.A.FG.B.GAAAAARGR
CØ4=>CRCRCRCR<BRBRBRBRARARARARGRGRARBR>
CØ5=CRCRCRCR<BRBRBRBRARARARARBBBBARA-R
CØ6=AAAAAAAAGGGGGGGGFFFFEEEEFFFFFFEEFFFF
G.G.G(A1)A2
CØ7=V14O3@Ø<AA>A<AAA>A<AGG>G<GGG>G<GFF>F
<FFF>F<FEE>E<EEE>E<E
;
;----- CH R -----
;
RØ1=T13ØV13VB15VM15 Y22,1ØØ Y23,8Ø Y24,6
Ø R16H16H16H16H16HB16HB16HB16
RØ2=HB16H16 Y24,13Ø CSM16 Y24,6Ø H16HB16
HS16 Y24,11Ø CSM16 Y24,6Ø H16
RØ3=SBH16SBH16SBH16SBH16
RØ4=SBM4B4B4B4B4B4
RØ5=HSB8H8HB8 Y24,11Ø CM16 Y24,6Ø H16
RØ6=HB8 Y24,13Ø CSM16 Y24,6Ø H16HB16H16
Y24,13Ø CSM8 Y24,6Ø
;
;----- PSG 1 -----(DRAM)
;
LØ1=@ØL6403V15AV13GV15AV13GV15AV13GV12FV
11EV15EV13DV12D-V11CV15EV13DV12D-V11CV15
C<V13BV12AV11G>V15C<V13BV12AV11GV15AV13G
V12FV11EV15AV13GV12FV11E
LØ2=V15AV13GV12FV11ER16>V15AV13GV12FV11E
<V15AV13GV12FV11EV15AV13GV12FV11EV15AV13
GV12FV11E>V15AV13GV12FV11E<V15AV13GV12FV
11E
LØ3=V15AV13GV12FV11ER16>V15AV13GV12FV11E
R16<V15AV13GV12FV11ER16>V15AV13GV12FV11E
R16<
LØ4=V15AV13GV12FV11ER8>V15AV13GV12FV11EV
15EV13DV12D-V11CV15EV13DV12D-V11C<V15AV1
3GV12FV11ER16
LØ5=>V15AV13GV12FV11ER8.<
LØ6=V15AV13GV12FV11ER8.
LØ7=V15AV13GV12FV11ER8.V15AV13GV12FV11ER
16>V15AV13GV12FV11ER16<
;
;----- PSG 2 -----(WHISTLE)
;
MØ1=AAAA2@1I255L16>>G8.<B-V12B-V14B-32V1
2B-32V14B-8<IØL1@Ø
MØ2=ABA2B2>(C2)C16R16@1I255B-8>G4<<IØ@Ø
MØ3=GBAB2@1I255L16>>G8.<B-V12B-V14B-32V1
2B-32V14B-8<IØL1@Ø
;
;----- PSG 2,3 -----
;
PØ1=@ØM1V14L1AAAA2A-2
PØ2=>C<BAA-2A8R8B8R8
PØ3=ABA2B2>(C2)C16R8.R4<
PØ4=GGED2E8R8F8R8
PØ5=GBAB2>C8R8D8R8<
PØ6=>C<BA2G2E2.G4F2G2A1.
```

●音色データ

```
<FM VOICE No.64>
MD   9·7·1· 5·15· 9· 3·1Ø·Ø·Ø·on ·on ·off
CR      1· 2·13· 1· 5· 4·1·Ø·off·on ·on
<PSG VOICE No.Ø>
32·1Ø·13· Ø·on ·off·17
<PSG VOICE No.1>
3Ø· Ø·15· Ø·on ·off·17
<SCC VOICE No.8>
3Ø·18·13·11
 Ø·19·31·49·5A·6A·75·8Ø
8Ø·8Ø·75·6A·5A·49·31·19
 Ø·AØ·AØ·AØ·AØ·AØ·AØ·AØ
AØ·AØ·AØ·AØ·AØ·3Ø·5Ø·DØ
<SCC VOICE No.9>
32·22·13· 7
8Ø·8E·AØ·CØ·EØ· Ø·2Ø·3F
4F·4C·48·43·4Ø·3A·32·28
1F·1Ø· Ø·AØ·DØ· Ø·2Ø·4F
1Ø·EØ·8Ø·CØ· Ø·2Ø· Ø·9Ø
```

■オリジナル部門　MuSICA対応

編集後記

by（YMD）A

カシオトーンなどにあった、安っぽいリズムボックスの雰囲気があってユニーク。曲調がやわらかなのに、後半のストリングスが少し固い気がする。エレピのような丸い音のほうがよかったのでは?

```
;+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+
;¦                                      ¦
;+         DISK MARIO-NET VOL.Ø         +
;¦                                      ¦
;+                                      +
;¦       <<<<  ﾍﾝｼｭｳ ｺｳｷ  >>>>          ¦
;+                                      +
;¦                                      ¦
;+    Music by (YMD)A 199Ø.1Ø.Ø5        +
;¦          by [MARIO]                  ¦
;+  Thanks ﾏﾁﾀﾞ ﾉ ｲｲｶｹﾞﾝBBS ﾉ ﾋﾄﾀﾁ      +
;¦                                      ¦
;+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+

FM1 =T,FØ1,R1/3,AA,F11,AB
FM2 =T,FØ2,R1/3,AA,F12,AB
FM3 =T,FØ3,CA,CB,CC,CB,CD,CE,CD,CE,CD
FM4 =T,FØ4,DA,DB,DC,DB,DD,DE,DD,DE,DD
FM5 =T,FØ5,EA,EB,EC,EB,ED,EE,ED,EE,ED
FM6 =T,FØ6,FA,FB,FC,FB,FD,FE,FD,FE,FF
FMR =T,FØR,RA/3,RB,RA/7,RC,RA/7,RD
          RA/7,RD,RA/7,RC
FM7 =
FM8 =
FM9 =
PSG1=T,PØ1,R1/3,AA,P11,AB
PSG2=T,PØ2,FA,FB,FC,FB,FD,FE,FD,FE,FF
PSG3=T,PØ3,IA/3,IB,IA/32
```

```
SCC3=T, SØ1, R1/3, AA, S11, AB
SCC4=T, SØ2, R1/3, AA, S12, AB
SCC5=T, SØ3, R1/3, AA, S13, AB
;SCC2=T, SØ4, SS/6, R1, SS/64
;SCC3=T, SØ5, R1/19, ST1, R1/7, ST1, R1/7, ST2
SCC1=T, SØ4, FA, FB, FC, FB, FD, FE, FD, FE, FF
SCC2=T, SØ5, FA, FB, FC, FB, FD, FE, FD, FE, FF

T=T14Ø
R1=R1
FØ1=V14@ 405M4ZØ
FØ2=V14@ 306M4
FØ3=V13@1ØO5L8
FØ4=V13@1ØO5L8
FØ5=V13@1ØO4L8
FØ6=V13@33O3L8
FØR=V15VH11VC13
; ｺﾚｺｿ ﾄﾞﾝﾄﾞﾝ ﾎﾟｺﾎﾟｺ ﾆ ｼﾁﾏｵｳ!!
  Y22, 8ØY23, 82Y24, 255Y38, 5Y39, 5Y4Ø, 1
; Y22, 3ØY23, 8ØY24, 192Y38, 5Y39, 5Y4Ø, 1
; Y22, 235Y38, 3Y23, 1ØØY24, 144Y39, 6Y4Ø, 1
PØ1=V13@14O4M4
PØ2=V11@ 1O2L8
PØ3=V11@23O7L8
F11=V15@ 2O6Z5Ø
F12=V15@ 2O6
P11=V13@15O5
SØ1=V14@17O5M5IØZØL8
S11=V14@13O4M5IØZ6ØL8
SØ2=V14@17O4M5IØZØL8
S12=V14@14O4M5IØZ2ØL8
SØ3=V13@17O6M255IØZØL8
S13=V13@14O5M255IØZ2ØL8

SØ4=V15@19O2M255IØZ2ØL8
SØ5=V15@18O2M255IØZ2ØL8
;SØ4=V15@1O3L32
;SØ5=V15@4O2L32
;SS=O1 (V15BV9G) V2EVØDO2 (V8BV5G) V1EVØD (V1
ØBV6G) V1EVØD01 (V12BV7G) V2EVØD
;ST1=R2R8O3 (V1ØBV6G) V1EVØD (V1ØGV6E) V1C<V
ØB> (V1ØDV6<B) V1AVØG>
;ST2=R2R8O3 (V1ØBV6G) V1EVØD (V12BV6G) V1EVØ
DR8

AA=L8R2. ER>
    (C+4I2ØC+4I4Ø) C+2RIØC+CC+DER (E)
    (E. I2ØE. I4Ø) ERIØDR<
    (A4I2ØA4I4ØA) A4R4IØ>
   E4D< (A4I2ØAI4Ø) A2. IØ
    (B. I2ØB. I4Ø) BIØ>
    (C+4I2ØC+4I4Ø) C+1R4IØER>
    (C+4I2ØC+4I4Ø) C+2RIØC+CC+DER (E)
    (E. I2ØE. I4Ø) ERIØDR<
    (A4I2ØA4I4ØA) A4R4IØ>
   E4D< (A4I2ØAI4Ø) A2.
    (B. I2ØB. I4Ø) BIØ
    (A4I2ØA4I4Ø) A1R2
AB= (AI2ØAI4Ø) A4. IØG+ABRARG+RF+R
    (E4I2ØEI4ØE4) E1RIØC+DE
    (EI3Ø) EIØD< (A4I2ØAI4Ø) A4IØ>
    (EI3Ø) EIØD< (A4I2Ø) AIØ (BI2Ø) BIØ>
    (C+I2ØC+I4ØC+4) C+1R2
    (AI2ØAI4Ø) A4. IØG+ABRARG+RF+R
    (E4I2ØEI4ØE4) E1RIØC+DE
    (EI3Ø) EIØD< (A4I2ØAI4Ø) A4IØ>
    (EI3Ø) EIØD< (A4I2Ø) AIØ (BI2Ø) BIØ
    (AI2ØAI4ØA4) A1R2

CA=ERE4RERERE4RERE
    F+RF+4RF+RF+R4G2F4
CB=ERE4RERERE4RERE
    F+RF+4RF+RF+RF+F+4RF+RF+
CC=F+RF+4RF+RF+RF+F+4RF+RF
    ERE4RERERF+F+4RF+RF
CD=F+RF+4RF+RF+RF+F+4RF+RF
    ERE4RERERE4EERE
CE=F+RF+4RF+RF+RF+F+4RF+RF
    ERE4RERERE4EERE

DA=C+RC+4RC+RC+RC+C+4RC+RC+
    DRD4RDRDRDR4D2.
DB=C+RC+4RC+RC+RC+C+4RC+RC+
    DRD4RDRDRDD4RDRD
DC=DRD4RDRDRDD4RDRD
    C+RC+4RC+RC+RDD4RDRD
DD=DRD4RDRDRDD4RDRD
    C+RC+4RC+RC+RC+C+4C+C+RC+
DE=DRD4RDRDRDD4RDRD
    C+RC+4RC+RC+RC+C+4C+C+RC+
EA=ARA4RG+RG+RGG4RG+RG+
    BRB4RARAR4G+2.
EB=ARA4RG+RG+RGG4RG+RG+
    ARA4RARARAA4RARA
EC=BRB4RBRBRG+G+4RG+RG+
    ARA4RARARBB4RG+RG+
ED=BRB4RBRBRG+G+4RG+RG+
    ARA4RARARAA4ARA
EE=ARA4RARARAA4RARA
    ARA4RARARAA4AARA
FA=ARRAERREARRAERRE
    BRRBF+RRBR4E2E4
FB=ARRAERREARRAERR>C+
    DRRD<ARRA>DRRD<ARRA+
FC=BRRF+F+RRBERRBBRRE
    ARRAARRABRRBREE4
FD=BRRF+F+RRBERRBBRRE
    ARRAERREARRAERRE-
FE=DRRDARRADRR<A>DEF+G+
    ARRAERREARRAERRE
FF=BRRF+F+RRBERRBBRRE
    ARRAERREARRAERRE

IA=@23V12BB@25V13B@24V1ØB4V12@23B@25V13B
@24V1ØB
IB=@23V12B4@26V11B2@23VØR4

RA=VB15BH8VS11SH8VS12SH8VB13BH8
   VB15BH8VS11SH8VS12SH8VB13BH8
RB=VB14B4C2VB13B4
RC=VB15BH8VS11SH8VS12SH8VB12BH8
   VB15Y24, 128BH8VM14MH8VM15MH8VB13BH8Y2
4, 255
RD=VB15BH8VS11SH8VS12SH8VB13BH8
   VB15BH8Y24, 255MH8Y24, 128MH8VB13Y24, 64
BMH8Y24, 255

;         +-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+
;         ¦  DISK MARIO-NET ¦
;         +  ｶｶｸ:¥Ø.ØØØØØØØ +
;         ¦  ｷｶｸ:[MARIO]    ¦
;         +  ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ:(YMD)A +
;         ¦  Music  :(YMD)A ¦
;         +ｺﾉｿｰｽﾘｽﾄﾉﾑﾀﾞﾝﾃﾝｻｲ+
;         ¦,ﾄｳｺｳﾅﾄﾞｦ ｷﾝｽﾞﾙ  ¦
;         +-+-+-+-+-+-+-+-+-+-+
```

●音色データ

```
<PSG VOICE No. 14>
3Ø·16·13·12·on ·off·Ø
<PSG VOICE No. 15>
24·12·13·16·on ·off·8
<PSG VOICE No. 1>
32· 9· 7·16·on ·off·17
<PSG VOICE No. 23>
32·28· Ø·28·on ·off·Ø
<PSG VOICE No. 25>
32·28· Ø·28·on ·on ·17
<PSG VOICE No. 24>
32· 4· Ø·14·on ·off·Ø
<PSG VOICE No. 26>
32· 4· Ø·14·on ·on ·17
<SCC VOICE No. 17>
26· 9·11·16
 Ø·1Ø·2Ø·3Ø·4Ø·5Ø·6Ø·6Ø
6Ø·6Ø·5Ø·4Ø·3Ø·2Ø·1Ø· Ø
 Ø·FØ·EØ·DØ·CØ·BØ·AØ·AØ
AØ·AØ·BØ·CØ·DØ·EØ·FØ· Ø
<SCC VOICE No. 13>
26·1Ø·11·16
 Ø·1Ø·2Ø·3Ø·4Ø·5Ø·6Ø·7Ø
8Ø·9Ø·AØ·BØ·CØ·DØ·EØ·FØ
 Ø·1Ø·2Ø·3Ø·4Ø·5Ø·6Ø·7Ø
8Ø·9Ø·AØ·BØ·CØ·DØ·EØ·FØ
<SCC VOICE No. 14>
26· 7· 8·16
 Ø·1Ø·2Ø·3Ø·4Ø·5Ø·6Ø·7Ø
8Ø·9Ø·AØ·BØ·CØ·DØ·EØ·FØ
 Ø·1Ø·2Ø·3Ø·4Ø·5Ø·6Ø·7Ø
8Ø·9Ø·AØ·BØ·CØ·DØ·EØ·FØ
<SCC VOICE No. 19>
32·17· 5·32
 Ø·31·5A·75·7F·75·5A·31
 Ø·CF·A6·8B·8Ø·8B·A6·C7
 Ø· Ø· Ø· Ø· Ø· Ø· Ø· Ø
 Ø· Ø· Ø· Ø· Ø· Ø· Ø· Ø
<SCC VOICE No. 18>
32·17· 5·32
8Ø·8E·AØ·CØ·EØ· Ø·2Ø·3F
3E·3C·3A·37·31·29·2Ø·1C
 Ø·E7·CF·B9·A6·96·8B·83
8Ø·83·8B·96·A6·B9·C7·E7
```

■オリジナル部門　MuSICA対応

SEEK!!

by Masquerade

ほぼカンペキな作品。ベースの音色がいいし、スネアとハイハット用のノイズもうまく使いわけている。あとはワンポイント的なエフェクトがあると曲として貫禄が出るか、というところだ。

```
:/***************************************
:*                                      *
:*          << SEEK!! >>                *
:*       - TOUGHROCK BGM #1 -           *
:*     composed by masquerade           *
:*                                      *
:*                          91/Ø5/13   *
:***************************************/
:
:**** sequence data ****

FM1  =t, chA, A1, Ax, U1, Ay, A2, A3, Az, A4,
          Axx, A5, A6, R2, chA, A7, A8
FM2  =t, chB, B1/2, B2/2, B1/2, B2, B3, Bx, U1,
          By, B4, B5, Bz, B6, Bxx, A5, A6,
          Bxy, B7, B8
FM3  =t, chC, C1/2, C2/2, C1/2, C2/2, Cx, U1,
          Cy, A2, C3, Cz, A4, R3, Cxx, C4, C5,
          C4, C6, chC, C7, C8
FM4  =t, chD, D1, Dx, U1, Dy, B4, D2, Dz, D3/4,
          Dxx, D4, D5, D4, D6, chC, D7, D8
FM5  =t, chE, E1/2, E2, E1/2, E2, R1/2, E3/2,
          E4/2, E5, E6, E7, E6, E8, E9
FM6  =t, chF, E1/2, E2, E1/2, E2, R1/2, E3/2,
          E4/2, E5, E6, E7, E6, E8, E9
FMR  =t, chG, G1/7, G2, G3, G4/8, G4, G1/2, G4,
          G1, G5, G1/14, G6, G1/2, G7, G8
FM7  =
FM8  =
FM9  =
PSG1=t, chH, A1, R1/2, R1/16, Hx, A4, Hy, A5,
          A6, R2, chH, A7, R1
PSG2=t, chI, R1/26, Iz, B6
PSG3=t, chJ, J1/15, J2, J3, J4, J5/7, J4, J5/7,
          J4, J1/2, J5, J1/2, J5, J1/2, J5,
          J6, J7, J1/14, J7, J1/11, J8, J7,
          J1/5, J9, JA

SCC1=
SCC2=
SCC3=
SCC4=
SCC5=

:---------------------------------------
:**** initialize ****

t=t156
chA=@7Øv13o6116z3Ø
chB=@14v12o5116
chC=@14v12o5116
chD=@7Øv@9o6116z1Ø
chE=@14v13o2116q5z2Ø
chF=@33v14o2116q5
chG=vb15vm15vs14vh12
chH=@Ø7v1Øo5116
```

```
chI=@1Øv Ø8
chJ=v11o1l8

;**** sound change ****

Ax=v13o7
Ay=@1Øv14o5l16q8
Az=@98v11o6
Axx=@65v14o6
Bx=v13o5
By=@1Øv13o5l16q8
Bz=@Ø3v12o4i8Øm5
Bxx=@65v13o6r32
Bxy=@7Øv1Øo6iØ
Cx=v12o4
Cy=@1Øv13o5l16r32q8
Cz=@98v1Øo6r32
Cxx=@16v13o6
Dx=v14o3
Dy=@1Øv13o5l16r32q8
Dz=@Ø2v12o7i8Øm5
Dxx=@16v12o5iØ
Hx=@1ØvØ5o6
Hy=@Ø7v1Øo6
Iz=i8Øm5

;**** unison(orchestra hit) ****

U1=@87q5l8>e.c+.<b-16a16>c+.<b-.>
   g16a16f+gab-4r4.

;**** kyufu da ****

R1=r1
R2=r32
R3=r4r32

;----------------------------------------
;          **** MML data ****
;----------------------------------------

A1=(g+32a+16.)a+4d+<f+a+2.b4>
    (c+32d+16.)d+8a+4g+1f+2(a+32b16.)b4.
    (g+32a+16.)a+4d+<f+a+2.b4>
    (c+32d+16.)d+8>c+4d+2..g+c+g+1
A2=r4g+4f+8.er8g+2g+8b8.>c+r8<
    (g+4)g+2f+8>c+8<(a4)a2a>c+8<bag+
    (a2)a8<b8>c+8d+4.d+4e8.f+r8(a8)a2.
    r8ddd2a8.b8.a8
    e4g+4f+8.er8g+2g+8b8.>c+r8<
    (g+4)g+2f+8>c+8<(a4)a2a>c+8<bag+
    (a2)a8.f+8.g+8a8df+8dg+d>c+2
    c+8<a8b8>c+8.re8rd8.c+4.dc+<
A3=b2
A4=i3Øm5(f+32g.)g4c+1c+8d6c+6<b6
    g8e8a8(a+8a+2)a+1
    >c+4.d4<a4a+8>f4.f+4c+4d8
    >c+1r2r8.
A5=c+8<bac+  (f+32g+32)g+8f+8. (c+8)c+2
    (f+32g+32)g+8f+8. (c+8)c+2
    (g+32a32)a8g+8.c+4  (d+32e32)e8.
    (f+8f+2)f+8.>c+8.<b8 abag+f+8>
    (c+32)d16.r8c+8<ba8.
    (f+32g+32)g+8a8.b4.g+abed2.def+d
    ffggfgabr8a8b>c8.
A6=(c32c+16.)c+4<f+4>c+4<f+8
    (b32>c+32)c+<f+4(b32>c+32)c+8.
    <f+8(b32>c+32)c+<f+8>e8<b4>
    (e32f+16.)f+8e<b>
    f+(e8.d+8.)<b8.a8.f+8.e8d+8
    f+eda8.f+ed>c+8c+dc+<ba
    g+ec+f+g+ab>deg+eaeb(g+24a24b24
    >c+4)c+4(d32)e8..f+8..
A7=f+dag+8.f+dag+8g+<b>c+de
    f+dag+8.f+dag+8g+<b>c+de
    g+eba+8.g+eba+8a+c+def+
    g+eba+8.g+eba+8a+
    c+24d24e24f+24g+24a+24
A8=r4@74v12o5z3Øi4Øm5 s1(b2.)b1

;----------------------------------------

B1=a+8.b8.a+4b8.a+8.
B2=>c+8.d+8.c+4d+8.c+8.<
B3=>e8.d+8.e4d+8.e8.
B4=r4e4d+8.c+r8e2e8f+8.g+r8(d4)d2
    <b8>f+8(d4)d2df+8edc+
    (f+2)f+8<f+8g+8a4.b4>c+8.d+r8<
    (b8)b2.r8bbb2>f8.f8.f8
    c+4e4d+8.c+r8e2e8f+8.g+r8(d4)d2<
    b8>f+8(d4)d2df+8edc+
    (f+2)f+8.d8.e8f+8<b>d8<b>e<b>a2
    g8e8f+8g8.rb8ra8.g4.ag
B5=f2
B6=a+8e4>c+8<g1a+8e8>c+8<g8>
    e8<(a+4.)a+1>e8<a+8>g8c+8
    a+8e4>c+8<g1a+8e8>c+8<g8>
    e8<a+8>a+8(e8)e1r8.
B7=d<b>f+e8.d<b>f+e8e<g+ab>c+
    d<b>f+e8.d<b>f+e8e<g+ab>c+
    ec+g+f+8.ec+g+f+8f+<a+b>c+d+
    ec+g+f+8.ec+g+f+8f+
    <a+24b24>c+24d+24e24f+24
B8=r4@74v11o5z2Øi4Øm5 s1(g2.)g1

;----------------------------------------

C1=d+8d+d+8d+d+4d+8.d+8d+
C2=e8ee8ee4e8.e8e
C3=b4...
C4=c+2r8c+8rc+8.c+2r8c+8rc+8.
    c+4.c+4.<b8(f+8)f+2r8f+8rg+8.
    a2.a8b2>(e8)e2<
C5=a2r8b4>c+8 d6e6d6e6d6e6
C6=a2>q5ddre8eq8e8
C7=>d8.e8.d4f+4e8 d8.e8.d4f+4e8
     e8.f+8.e4g+4f+8 e8.f+8.e4g+4f+8
C8=r4@74v11o5z2Øi4Øm5 s1(c+2c+4)c+1

;----------------------------------------

D1=d+2v12(g+32a+16.)a+4d+<f+
    vØ9a+4b4>(c+32d+16.)d+8a+4
    e1d+2(d+32e16.)e4.
    d+2v13(g+32a+16.)a+4d+<f+
    vØ9a+4b4>(c+32d+16.)d+8>c+4
    <a2..>c+d+e1
D2=f4...
D3=a+>c+dfdc+< a+>c+dfdc+< a+>c+dfdc+< a
+>c+d<fdc+< a+>c+dfdc+< a+f
D4=a2r8a8ra8.g+2r8g+8rg+8.
    a4.a4.f+8(d+8)d+2r8d8re8.
    f+2.f+8g+2(b8)b2
D5=d2r8e4f+8 b6b6b6b6b6b6
D6=d2q5aarb8bq8b8
D7=a8.b8.a4>c+4<b8 a8.b8.a4>c+4<b8
    b8.>c+8.<b4>d+4c+8<
    b8.>c+8.<b4>d+4c+8
D8=r4@74v13o4z1Øi4Øm5 s1(a2a4)a1

;----------------------------------------

E1=g+g+>d+<g+8>d+<g+g+
   >(c+32d32)d+<ggf+fed+
E2=aa>e<a8>e<aa >(d+)e<a-a-gg-fe
   aa>e<a8>e<aa >q3>cc<aa>d+d+<bbq5<
E3=o3l8c+.c+.c+.c+.c+.c+.c+.c+.c+.
       c+16e16d+16c+16e16
       d.d.d.d.d.d.d.d.d.
       d16f+16e16d16c+16
      <b.b.b.b.b.b.b.b.b.
       b16>d16c+16<b16a16
       g.g.g.g.g.g.g.g.g.
       g16g16>g16<g
E4=l16f+f+r4f+gr8geae8.f+f+r8r4r2
E5=f+f+r4f+gr8geae8.f+f+r8r4r2
   f+f+r4f+gr8gead8.
   c+>c+<d>d<c+>c+<d>d<
   c+>c+<c+>c+8<bg+eo2
E6=f+8>c+<f+f+>c+<f+f+>
   c<f+f+>c+8<f+g+f+
   f8>c+<ff>c+<ff>
   c<ff>c+8<fg+f
   e8>c+<ee>c+<ee>
   c<ee>c+8<eg+e
   d+8>c+<d+d+>c+<d+d+>
   c<d+d+>c+8<d+g+d+
   d>dd<d>d-d<dd>dc+8<b8ag+f+
   ee>e<ee>e<eeq8>(e)f+8.q5e<bg+f+
E7=d>dd<d>d-d<dd>dc+8<b8ag+f+
   ggg>ccc<gg>cce<ggg>ceo2
E8=d>dd<d>d-d<dd>>f+ede8<af+e
  <ddadd>d<ddeebee>e<ee
   ddadd>d<ddeebee>e<ee
   eebee>e<eef+f+>c+<f+f+>f+<f+f+
   eebee>e<eef+f+>c+<f+f+>f+<f+f+
E9=v14r4s1(a2a4)a1

;----------------------------------------

G1=bh16h16h8smh16h16h16b16
   bh16h16bh8smh16h16hb16b16
G2=bh16h16h8smh16h16h16b16
   bsm16sm16b16sm16b16sm16r16sm16vh13
G3=bh16h16h16bh16h16h16bh16bh16
   bh16h16h16bh16h16h16h16h16
   bh16h16bh16bh16h16h16h16h16
   bsm16sm16bsm16bsm16r16
   bsm16sm16sm16vh11
G4=bh16h16h16h16smh16h16h16b16
   bh16h16bh8smh16h16hb16hb16
   bh16h16h16h16smh16h16h16b16
   bh16h16bh8smh16h16hb16hb16
G5=bh16h16h8smh16h16sm16smb16
   bh16b16h16b16hb16hb16hsmb16sm16
G6=bh16h16h8smh16h16h16b16
   bsm24sm24sm24sm16sm8sm16sm16sm16
G7=bh16h16h8smh16h16h16b16
   bh16h16bh8smh16h16hb16b16
   bh16h16h8smh16h16h16b16bh16h16bh8
   vs12y22,14Øbs24bs24y22,95bs24bs24
       y22,84b24b24vs14
G8=r4b4b16b16b16b16vs13y22,14Øbs24bs24
   y22,95bs24bs24y22,84b24b24vs14
   bsm16hb8h8b16bsm16hb8h8
   b16bms24bsm24bms24bsm16bsm16

;----------------------------------------

J1=r8@21v8c@22v11c@21v8c
J2=@22v11c16c8c8c16r16c16
J3=r1r2 c16c16c16c8c16c16c16
J4=@15c4@22v11c@21v8c
   r8@21v8c@22v11cr8
J5=r8r8@22v11c@21v8c
   r8@21v8c@22v11cr8
J6=r8@21v8c@22v11cc16c16
   r16@21v1Øccr16@22v11c16c16
J7=@15v11c4@22v11c@21v8c
   r8@21v8c@22v11c@21v8c
J8=@22v11c24c24c24c16c8c16c16c16
J9=r8@21v8cr4
JA=l16r4@15v13c2r4
   @22v11c@21v1Øc.r32c.r32r
   @22v11c@21v1Øc.r32c.r32r
   @22v11c24c24c24cc
```

●音色データ

```
<FM VOICE No.7Ø>
MD 1Ø・5・1・ Ø・15・ 1・ 4・ 4・Ø・Ø・on ・off・off
CR        1・ 2・15・ Ø・ 1・ 5・1・Ø・off・off・off
<FM VOICE No.87>
MD  1・6・1・ Ø・ 9・15・ 1・ 8・Ø・Ø・on ・on ・off
CR        Ø・ Ø・ 7・15・ Ø・ 4・Ø・Ø・off・off・off
<FM VOICE No.98>
MD 18・6・Ø・ 2・13・15・ 2・ 4・Ø・Ø・off・off・on
CR        Ø・ 3・11・ Ø・ 5・ Ø・Ø・Ø・on ・off・off
<FM VOICE No.65>
MD 14・3・1・ 1・15・ Ø・ Ø・ 6・Ø・Ø・off・on ・on
CR        1・ 1・15・ Ø・ Ø・ 6・Ø・Ø・off・on ・on
<FM VOICE No.74>
MD  3・4・Ø・ Ø・15・ 1・ 1・ 1・1・Ø・off・on ・off
CR        Ø・ 2・15・ Ø・15・ Ø・1・Ø・off・on ・off
<PSG VOICE No.7>
3Ø・16・13・ 6・on ・off・7
<PSG VOICE No.1Ø>
32・16・14・2Ø・on ・off・Ø
<PSG VOICE No.21>
32・ 8・ 4・32・off・on ・3
<PSG VOICE No.22>
3Ø・12・ 6・15・off・on ・7
<PSG VOICE No.15>
28・ 6・ Ø・32・off・on ・6
```

みんだ☆なおの MINDY TERM

第4回 ネットワークは仮面舞踏会!?

Note 129 MSXマガジン ヘンシュウブ (msx.ma
[RESPONSE: 27 of 28]
Title:MINDY TERM
Bytes: 643 Date : 7:31pm 5/15/91

ネットを読むのは不特定多数の人で
境遇にある人の目に止まるか分からな
同じ文章でも、人によって感じ方が
持ったとしても、それを表現する方法

と、いうことで、みんだ☆なお さ
ぜひ、ネットワーク上での、コミュニ
についても、取り上げて下さい。
（私自身、パソコン通信の経験がほと
コミュニケーションの方法については
気になっているのです。）

文章の書き方ひとつで皮肉ととられたり、誤解、曲解されることもある。

むかっ

☆アドバイスとしては……

① 書き込みはアップロードで

慣れてない人がいきなりオンラインで書くと変な文章になりやすい。いったん回線を切ってからワープロ上でじっくり書こう!

② わかりやすく書く

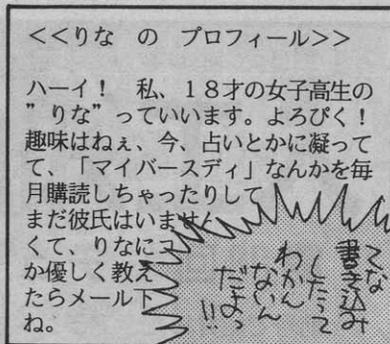
パソコン通信の書き込みはいろいろな年令、職業、立場の人が読む。内輪でしかわからないような略語や隠語はひかえよう。（そーゆーのをカッコいいと感ちがいしているバカが多い。）

③ ボードの決まりは守る!

たとえば野球のボードでいきなり盆栽の話題を始めるのはルール違反だよね。ネットやボードの決まりはちゃんと守ろう!!

<<りな の プロフィール>>

ハーイ！ 私、１８才の女子高生の”りな”っていいます。よろぴく！趣味はねぇ、今、占いとかに凝ってて、「マイバースデイ」なんかを毎月購読しちゃったりしてまだ彼氏はいませんくて、りなにコか優しく教えたらメール下ね。

てな書き込みしたってわかんないんだよっ!!

鹿野司の

人工知能うんちく話

第28回　チューリングテストの巻

前号で紹介した、アラン・チューリングは、現在のコンピューターが登場する以前にチューリングマシンという万能計算機を考案した。そして、さらに彼は〝計算機械と知能〟という興味深い論文を発表している。その中に今回紹介する、チューリングテストがある。

今日のコンピューターの精神的基礎を築き、おたく(ハッカー)の元祖みたいな人だったチューリング。彼はまた、第二次大戦中、暗号解読と世界最初の電子計算機の建造に関わり、イギリスをドイツの攻撃から守った功労者だった。

彼の天才的な能力は、現代でもまだ輝きを失わない優れた業績をいくつも生み出した。

でも学問的な業績とは裏腹に、彼の社会に対する貢献は、軍事機密のベールのもとに語られることなく、最後は世間の白眼視を受けて、自ら死を選ばざるを得なかった悲劇の人だった。

それにしても、チューリングほどの天才が、研究者としてもまだまだ脂ののっている41才という若さで死なねばならなかったというのは、どう考えてももったいない。実際、彼は死の直前に、まったく新しいテーマ『生物学の数学的な基礎』に取り組み始めたばかりで、もしこの研究が継続されていれば、科学の歴史は今とはまた違った流れになっていたかもしれない……。

チューリングは元祖おたくといわれるだけあって、相当な奇人だった。自分の思考にどんどんのめり込むタチで、そのために、はたからはすげえヘンなやつと思われちゃったわけだ。まあ、これは天才一般にありがちなことだけどね。

ただその奇行ってのは、なんとなくわかるような気がして、憎めないんだなあ。たとえばこんなエピソードがある。

チューリングはサイクリングが好きで、学生時代から乗っていたオンボロ自転車で、日に20～30マイルも駆けるのが好きだった。

ところがさすがに自転車の傷みがひどくなって、いつしか乗っているうちに、定期的にチェーンが外れてしまうようになっちゃったんだよね。

さっそく現象を分析してみると、どうもペダルをある回数以上踏むと、チェーンが外れてしまうらしい。そこで、ペダルを踏む回数を自分で数えて、危なくなると自転車からぱっと飛び降り、チェーンを付け直すということをするようにした。でも、やっぱりこれはめんどくさすぎる。そこで彼は、ペダルを踏んだ回数を自動的に計数できる機械を組み立てて、ハンドルにとりつけたんだそうだ。

おもしろいのは、この故障の原因が、曲がったスポークがチェーンをたたいているからで、修理屋にまかせれば、5分もすれば直ってしまうようなものだったっていうことだ。もちろんチューリング自身もそんなことは知っていたんだけど、でもこういうやり方を自分で気に入っていたんだよね。

こういうアプローチのしかたって、なんとなく今のプログラマー、それもわりと能力の高い人のやり方と、どことなく似ている気がする。そういうプログラマーは、何かめんどくさい問題を見つけると、すぐにそれを回避するようなツールを作ろうとする。ところがそのプログラムを作る手間っていうのは、肝腎の問題を手作業で直しちゃうよりも、うんと大変だったりするんだよね。

もちろん当人も、そんなことはわかっているんだけど、何故かより手間のかかるプログラムを作ってしまう。たぶん、根っからプログラムを作るのが好きで、そういうやり方が楽しいのだろう。

さて、今回の主題は、チューリングの業績のうち、チューリングマシンによって、コンピューターの基礎を築いたのと同じくらい有名な、『チューリングテスト』ってやつだ。この言葉自体はけっこう有名だから、聞いたことのある人も多いんじゃないかな。

チューリングは前回説明したように、チューリングマシンというものを創案することで、プログラムしだいで、あらゆる計算や論理演算ができる機械が作れることを証明した。これが万能チューリングマシンなんだけど、さらにチューリングは、それでは、その万能チューリングマシンによって、人間の思考のシミュレーションができるのだろうかということについても深く考えていった。

そして、1950年に哲学雑誌『マインド』に発表した〝計算機械と知

●イラスト/水口幸広

能”という論文の中に、この今ではチューリングテストと呼び慣わされるゲームが登場する。

このゲームの基本は、ようするにちょっと手の込んだ性別あてゲームなんだよね。

このゲームでは、ゲームのプレーヤー（質問者）は、２台のテレタイプの前に座って、べつの部屋にいる人とキーボードを使って会話を行なうことになる。テレタイプの向こうには、男性か女性が座っているわけだけど、質問者は巧みに質問して、その内容から相手の性別を当てるってわけだ。

そして、チューリングは、もしこのゲームと同じ状況で、片方の解答者が機械だったとしたらどうだろうかと問う。

このとき、何人もの質問者に対して、相手は機械ではなく人間だと誤解させるような解答ができる機械があれば、それは立派な知能ではないかというんだよね。

この考え方は、知能ってものを非常に割り切って捉えたものであることは間違いない。

なにしろ、知能のメカニズムによらず、一見人間と区別がつかないように振る舞えるものは、みんな知能だとしちゃうわけだからね。

もちろん、これはある意味で非常に合理的な割り切り方であることは間違いない。

知能の実体とはいったい何か、どんなメカニズムがあれば知能といえるのかという問題は、たぶん永久に答えることのできないものだと思う。そこにこだわっている限り、機械が考えられるかどうかについて、結論を出すことは不可能だ。一方、ぼくたちが、べつの人間もまた、思考していると確信を持っているのは、こういう日常的な会話というチューリングテストを通じて、どうにか証明されているからにほかならない。

こう考えたうえで、チューリングは、50年以内（つまり今世紀中）には、100億ビット以上のメモリー容量を持ち、普通の質問者が５分くらい質問した程度では、70パーセントくらいの確率でしか正解できないような機械が登場するだろうと予言している。このメモリー容量なんか、まだ集積回路なんて概念もなかった時代にしては、結構いい線いっているよね。

でもそれじゃあ、ほんとうにチューリングテストをパスすれば、それだけで知能といえるのだろうか。これについては、今ではかなり異論がある。というより、これは知能の必要条件の一部にはなるだろうけど、十分条件にはなり得ないとするのが普通だ。

第一の問題点は、チューリングテストというのは、仮に人間が答えていたとしても、機械の烙印をおされる可能性がありうるということだ。たとえば、ほかならぬチューリングのようなオタク体質の人間がテレタイプのむこうにいて、突飛な解答をよこしたら、それを普通の人は機械の解答だと思い込むかもしれない。機械だと認定されちゃった人は、はたして思考しているんだろうかね。

それからもうひとつ、とうてい知能とは思えないような、ものすごく単純なプログラムでも、状況次第によっては人間と認めてしまうことがありえるということだ。

実際、ジョセフ・ワイゼンバウムが作った会話プログラムELIZAは、原理的にごく単純なことしかやっていないのに、時としてそれが本当の人間だと誤解する人があらわれた。

このプログラムはロジャー派の精神分析医のまねをするプログラムで、自分から意見をいわず、相手のいった言葉を反復するような形で質問し、会話をすすめていく。ようするに入力された文章を文法解析して、それをおうむ返しに近い形で返すものにすぎないんだよね。PDSなんかにもある人工無脳というソフトは、これの日本語版と考えていい。

でもこんなプログラムに対して、本気で心を打ち明け、相談する人も出たという。これにショックをうけたワイゼンバウムは、人間に似せた機械を作るべきでないという、熱心な人工知能否定論者になってしまったほどだ。

まあ、しかしこういうことはあって不思議はないよね。なぜなら、人間はいつも全力で思考しているわけではなくて、けっこうぼーっとしていることが多い。そういう状態で、相手が機械だとは夢にも思わないという先入観があれば、簡単にだまされてしまうことは十分考えられる。

それにしても、この人工無脳タイプのプログラムは、まったく知能とはいえないものかというと、なんだかそうとばかりはいえないような気がするんだよね。

このプログラム、単純とはいえ人間の会話プロセスの戦略をある程度取り入れている。知識のないことは曖昧にぼかしたり、新しい知識を仕入れるための質問を発したりするようになっているんだけど、これってごく限られた範囲での知能のモデル化であることは間違いない。

結局、これを知能と認められないのは、これがあまりにも単純で全部わかっちゃうからじゃないかという気がする。人工知能という研究分野は、もともと人間の知能のある一部だけをモデル化しようとしてきたけれど、それがわかったとたんに独自の分野（ゲーム、エキスパートシステム、パターン認識といった）となって、人工知能という分野自体は、それでもまだわからないところを指すようになる。つまり仕掛けがわかっちゃうと、それは知能じゃないという気持ちが、人々の間に根強くあるんじゃないかな。

編集部制作

TALKMAN2

BASICでチューリングテストをパスするようなプログラムを作るのは無理があるが、それなりに楽しめる対話プログラムを紹介しよう。以前、このコーナーで紹介したTALKMANの漢字BASICバージョンだ。今回は、おまけとして辞書エディターがついているぞ。

べつの部屋にいる人とテレタイプを通じて話し、その人が男か女かを当てるゲームの状況を考えてみる。さらに、べつの部屋にいる人間を機械に置き換えたとき、はたして相手が人間なのか、機械なのかを判断できるだろうか？　というのがアラン・チューリングの考えた〝ものまねゲーム〟。後にこのゲームはチューリングテストと呼ばれるようになった。

アラン・チューリングは、機械に知能があるか、ないかを判断する基準として、このチューリングテストを考えたわけだが、もちろん、今から40年以上も前の1950年には、コンピューターが登場したばかりで、現在のような使われ方を予想できる人はいなかった。

現在、日本の第5世代コンピュータープロジェクトなど、人工知能の研究は盛んで、すでに推論することが可能なエキスパートシステムが実現している。

ところで、チューリングテストの状況というのは、パソコン通信のチャットを考えてもらえばいい。べつの部屋どころか、北海道の人と沖縄の人が同じパソコン通信のネットワーク上でおしゃべりすることが可能だ。チャットはパソコンのキーボードによる文字だけのコミュニケーションなので面識がなければ、相手の人が男なのか、女なのかを判断することは難しい。じっさいに、パソコン通信では、本当は男なのにパソコン通信のときだけ女のフリをする〝ネットおかま〟なるものが存在していることもある。

また、少し前に、チャットで人工無脳が流行ったことがある。これは人間の代わりにコンピューターがおしゃべり相手になるもの。まさに、チューリングテストそのままという感じだ。ただ、ほんとうに人工無脳を人間と間違えてしまう人もいたので、人工無脳の会話の最後には〝%〟をつける、という取り決めができたほどだ。

さて、前置きが長くなってしまったが、今回、編集部が制作したプログラムは、'89年4月号で紹介した『TALKMAN』の漢字バージョンだ。漢字BASICの拡張命令を使っているので、MSX2＋以降の機種でないと動かないので注意してほしい。

リスト①のプログラムを起動すると、名前入力のあと、MSXとおしゃべりすることができる。文章を入力するときは、文節の区切りごとに読点〝、〟を入れてほしい。初めは「○○って何？」と聞いてくるばかりだが、根気よく続けていれば、思わぬ会話になることもある。プログラムを終了するときは〝ばいばい〟と入力してくれ。

TALKMAN2は、人間側の入力した文章から最長の文節を選び、それをキーワードとして、対応する文章を辞書(TALK2.DAT)の中から探す。答えが見つからない場合は「○○って何？」と聞き、その答えをキーワードに対応する文章として辞書に書き込むようになっている。

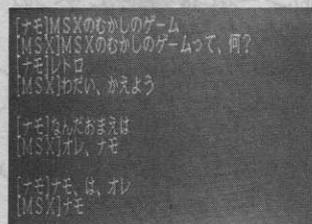
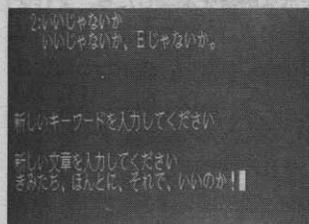
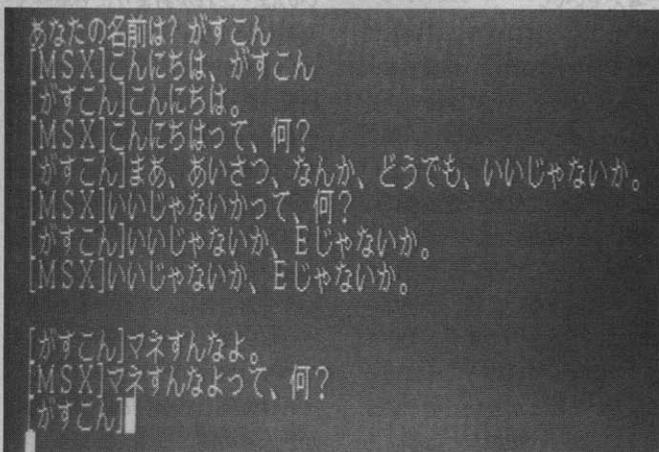
TALKMAN2は、とてもチューリングテストをパスできるようなプログラムではないが、辞書次第では、かなりおもしろくなるはず。

そこで、今回は辞書エディターをおまけとしてつけてみた。辞書のTALK2.DATは、リスト②の辞書エディターで修正することができる。メニューから2番の修正を選び、カーソルキーの上下で変更したいキーワードと文章を選んでほしい。リターンキーを押すと、修正モードに入る。変更の必要がない場合は、リターンキーを押せば、次の項目に移る。メニューに戻る場合は、ESCキーだ。また新規にキーワードとそれに対応する文章をあらかじめ登録することもできるので活用してほしい。

⬆まったくものを知らない相手と会話するのは疲れるが、がまんしてつき合ってほしい。

```
2:いいじゃないか
  いいじゃないか、Eじゃないか。

新しいキーワードを入力してください

新しい文章を入力してください
きみたち、ほんとに、それで、いいのか!
```

⬆辞書エディターを使えば、辞書の中身を見たり、修正、新規登録が可能になる。

⬆辞書を充実させ、キーワードを増やせば、それなりに会話らしくなるかも？

リスト① TALKMAN2

●変数表●

Y$	MSXの名前
NM$	ユーザーの名前
IN$	入力された文章
SL$	IN$に含まれる最長単語
AS$	MSXが出力するメッセージ
F	キーワード(最長単語)に対応する文章が辞書の中にあったかどうかを示すフラグ
W$	ファイルに保存されているキーワード
ST$	ファイルに保存されている文章

●辞書ファイルの構造●

20バイト	80バイト
W$(キーワード)	ST$(対応する文章)

```
100 _KANJI:CLEAR 300:DEFINT A-Z:SCREEN1:_CLS
110 WIDTH 64:OPEN "talk2.dat" AS #1 LEN=100
120 FIELD #1,20 AS W$,80 AS ST$
130 Y$="[ＭＳＸ]"
140 INPUT "あなたの名前は";NM$:IF NM$="" THEN 140
150 PRINT Y$;"こんにちは、";NM$
160 IN$="":PRINT "[";NM$;"]";:LINEINPUT IN$:IF IN$="" THEN 160
170 _KINSTR(LL,IN$,"。"):IF LL THEN _KMID(IN$,IN$,1,LL-1)
180 IN$=IN$+"、"
190 I=0:SL$=""
200 _KINSTR(Z,IN$,"、"):IF Z=0 THEN 250
210 _KLEN(L,IN$):_KMID(II$,IN$,1,Z-1)
220 IF LEN(II$)>=LEN(SL$) THEN SL$=II$
230 _KMID(IN$,IN$,Z+1,L-Z+1)
240 I=I+1:GOTO 200
250 I=1:F=1:AS$=SL$+"って、何？"
260 SL$=LEFT$(SL$+STRING$(20,32),20)
270 LF=LOF(1)¥100:IF LF=0 THEN 310
280 GET #1,I:I=I+1
290 IF SL$=W$ THEN AS$=ST$:F=0:GOTO310
300 IF I<=LF THEN 280
310 PRINT Y$;AS$:IN$="":PRINT "[";NM$;"]";:LINEINPUT IN$
320 IF IN$="" THEN 310
330 IF IN$="ばいばい" THEN PRINT Y$;"またね。":END
340 IF F=0 THEN 170
350 LSET W$=SL$:LSET ST$=IN$:PUT#1,I
360 GOTO 170
```

リスト② 辞書エディター

```
100 _KANJI:WIDTH 64:KEY OFF
110 OPEN"talk2.dat" AS #1 LEN=100
120 FIELD #1,20 AS W$,80 AS S$
130 _CLS
140 PRINT "1:新規"
150 PRINT "2:修正"
160 PRINT "3:終了"
170 INPUT A
180 ON A GOSUB 410,200,510
190 GOTO 130
200 I=1:GOSUB 270
210 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 210
220 IF A$=CHR$(30) THEN I=I-1:GOSUB 270
230 IF A$=CHR$(31) THEN I=I+1:GOSUB 270
240 IF A$=CHR$(13) THEN GOSUB 340
250 IF A$=CHR$(27) THEN RETURN
260 GOTO 210
270 _CLS
280 IF I=0 THEN I=1
290 IF I*100>LOF(1) THEN I=I-1
300 GET #1,I
310 PRINT RIGHT$("      "+STR$(I),4);":";W$
320 PRINT "     ";S$
330 RETURN
340 LOCATE 0,5
350 PRINT "新しいキーワードを入力してください"
360 LINEINPUT NW$:IF NW$<>"" THEN LSET W$=NW$
370 PRINT "新しい文章を入力してください"
380 LINEINPUT NS$:IF NS$<>"" THEN LSET S$=NS$
390 PUT #1,I
400 GOSUB 270:RETURN
410 _CLS
420 I=LOF(1)/100+1
430 'LOCATE 0,4:PRINT "レコード";I;"を作ります"
440 GOSUB 340
450 PRINT "新規     :リターンキー"
460 PRINT "メニュー:エスケープキー"
470 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 470
480 IF A$=CHR$(13) THEN 420
490 IF A$=CHR$(27) THEN RETURN
500 GOTO 470
510 END
```

ラッキーのBASICの大逆襲

今月は予告どおり、サウンドについてやってみようと思う。いつもはボクが全部プログラムを作ってるんだけど、今回は半分ぐらい、SOUND文の魔術師・赤堂いろも先生に手伝ってもらった。納得のいくまでプログラムを作ったら、SOUND文だけで手いっぱい。本当はPLAY文もやりたかったんだけど……。というわけで、スペースがないので、どんどん進めるぞ。しっかり読んでね。

◯いろんな音を作る

SOUND文を使うと、BASICでも意外におもしろい音が作れる。スタンダードなものをいくつか作ってみたので、とりあえずは聴いてみてね(リスト1参照)。

最初はヘリコプターの音。それから、踏切の音が2タイプ。これらは鳴りっぱなしになる。

次に電話のベルの音。これは、PLAY"O5L32ECECECEC"みたいなことをやっているのだけど、PLAY文だと最短の音でも長すぎるので、仕方なくSOUND文で作ってあるって感じ。

最後はプッシュホンの音。30行のストリング変数の数値を変えて、遊んでみよう。ただ、電話のトーンとまったく同じ周波数の音は作れなかったので、あくまでも〝似た音〟。これで電話をかけることはできない(音がおかしいようなら、CTRL+STOPを押してもう一度実行してみてね)。

◯レジスターに値を書く

SOUND文は、PSGというMSXの内蔵音源ICを、直接制御する命令。0～13番の〝PSGレジスター〟というものに、直接値を書き込んで使用する。具体的な説明の前に、リスト2を入力してみよう。

これは、PSGレジスターの1声分に、値を書き込む簡易エディター。カーソルキーの上下でパラメーターを選択し、左右でその値を変化させる。リターンキーを押すと、すべてのパラメーターがランダムに設定される機能があるので、まずはそれを使い、スペースキーで音を鳴らしてみよう。リターンとスペースを交互に押せば、いろいろな音が出るハズだ。

それでは、このエディターで使われる、PSGレジスターを説明する(R0=レジスター0の略、chA=チャンネルAの略)。

R0:chA音程分周比下位
R1:chA音程分周比上位
(上位4bit無効)

chAの音程分周比は、R1×256+R0で表わされる。これは音程が高いほど小さく、低いほど大きな値になる。周波数がわかるなら、

111860.78125÷周波数(Hz)

で、この音程分周比を求められるので、計算して自分の好きな音を出すこともできる。

たとえば、オクターブ4のラは440Hzだから、音程分周比は、

111860.87125÷440=254.2290

となり、約254。次に、

254¥256=0:254 MOD 256=254

から、下位254、上位0となる。

R7:ノイズON/OFF

ノイズの発生を切り替える。ONのときにノイズが出る。

R6:ノイズ分周比

うまい表現を思いつかないのだけど、値が大きいほどかたく、小

List1 SOUND文を使い効果音を作ってみた


```
5 ' ヘリコプター
10 FOR I=0 TO 13
20 READ A:SOUND I,A
30 NEXT
40 DATA 84,5,0,0,0,0,9
50 DATA 54,16,0,0,116,1,12
```

```
5 ' フミキリ1
10 FOR I=0 TO 13
20 READ A:SOUND I,A
30 NEXT
40 DATA 82,0,79,0,0,0,0
50 DATA 60,16,16,0,19,14,8
```

```
5 ' フミキリ2
10 FOR I=0 TO 13
20 READ A:SOUND I,A
30 NEXT
40 DATA 155,0,79,0,165,0,0
50 DATA 56,16,16,16,19,14,8
```

```
5 ' デンワ1
10 SOUND 0,&HD6
20 SOUND 8,15
30 FOR I=1 TO 10
40 SOUND 0,&HAA
50 FOR J=1 TO 25:NEXT
60 SOUND 0,&HD6
70 FOR J=1 TO 25:NEXT
80 NEXT
90 SOUND 8,0
100 FOR I=1 TO 1100:NEXT
110 GOTO 20
```

```
5 'デンワ2
10 FOR I=0 TO 2:READ A(I):NEXT I
20 FOR I=0 TO 3:READ B(I):NEXT I
30 T$="0337961903"
40 FOR I=1 TO LEN(T$)
50 X=INSTR("123456789*0#",MID$(T$,I,1))-1
60 SOUND 0,A(X MOD 3):SOUND 2,B(X¥3)
70 SOUND 8,15:SOUND 9,15
80 FOR K=1 TO 40:NEXT K
90 SOUND 8,0:SOUND 9,0
100 FOR K=1 TO 40:NEXT K
110 NEXT I
120 DATA 93,84,76
130 DATA 160,145,131,119
```

●イラスト/なかのたかし

List2 簡易PSGエディター

```
10 CLEAR 300:CLS:SCREEN 0:WIDTH 30
20 DIM S(7),V(7),P(13),N$(1):BEEP
30 N$(0)=" ON":N$(1)="OFF"
40 FOR I=0 TO 7:READ V(I):NEXT
50 GOSUB 200
60 LOCATE 1,Y+5:PRINT ">";
70 A$=INKEY$
80 IF A$="Q" OR A$="q" THEN 380
90 IF A$=CHR$(13) THEN GOSUB 420
100 A=STICK(0) OR STICK(1)
110 B=STRIG(0):IF A+B=0 THEN 70
120 IF B<>0 THEN GOSUB 320:GOTO 70
130 Y=Y+(A=1)-(A=5)
140 IF Y>7 THEN Y=0 ELSE IF Y<0 THEN Y=7
150 S(Y)=S(Y)+(A=7)-(A=3)
160 IF S(Y)>V(Y) THEN S(Y)=0
170 IF S(Y)<0 THEN S(Y)=V(Y)
180 GOSUB 200
190 GOTO 60
200 LOCATE 0,5
210 PRINT USING "   R 0:ｼｭｳﾊｽｳ ｶｲ      ###";S(0)
220 PRINT USING "   R 1:ｼｭｳﾊｽｳ ｼﾞｮｳｲ   ###";S(1)
230 PRINT USING "   R 6:ﾉｲｽﾞﾀｲﾌﾟ       ###";S(2)
240 PRINT "   R 7:ﾉｲｽﾞ ON/OFF    ";N$(S(3))
250 IF S(4)<>16 THEN 270
260 PRINT "   R 8:ｵﾝﾘｮｳ/ENV      ENV":GOTO 280
270 PRINT USING "   R 8:ｵﾝﾘｮｳ/ENV      ###";S(4)
280 PRINT USING "   R11:ENVｼｭｳｷ ｶｲ     ###";S(5)
290 PRINT USING "   R12:ENVｼｭｳｷ ｼﾞｮｳｲ  ###";S(6)
300 PRINT USING "   R13:ENVﾀｲﾌﾟ        ###";S(7)
310 RETURN
320 P(0)=S(0):P(1)=S(1):P(6)=S(2)
330 P(7)=54+S(3)*8:P(8)=S(4)
340 P(11)=S(5):P(12)=S(6):P(13)=S(7)
350 FOR I=0 TO 13
360 SOUND I,P(I):NEXT
370 RETURN
380 CLS:WIDTH 40:PRINT "DATA ";
390 FOR I=0 TO 13:A$=STR$(P(I))
400 PRINT RIGHT$(A$,LEN(A$)-1);",";
410 NEXT:PRINT CHR$(8)+" ":BEEP:END
420 FOR I=0 TO 7
430 S(I)=INT(RND(1)*(V(I)+1))
440 NEXT:S(4)=INT(RND(1)*2)+15
450 GOTO 200
460 DATA 255,15,31,1,16,255,255,15
```

さいほどやわらかい音になると、覚えておいてね。当然のことながら、ノイズがOFFのときは無効。

R8：chA音量/エンベロープ

エンベロープを使用するかを選択する。使用しない場合は、0～15までの音量が選べるけど、通常は15に設定すればいい。また、以下のR11～R13は無効となる。

R11：エンベロープ周期下位

R12：エンベロープ周期上位

PLAY文でいうところの、Mパラメーターのあとに付く数字。小さくするほど、エンベロープの周期が短くなる。

R13：エンベロープタイプ

エンベロープの形を、8種類の中から選ぶ。PLAY文で設定する、Sパラメーターと同じ。

……とまあ、今回の簡易エディターで使うパラメーターはこれだけだ。全部で3声あるPSGの、1声(チャンネルA)だけを使っている。参考までに残りのレジスターを簡単に説明するね。

R2：chB音程分周比下位

R3：chB音程分周比上位

(上位4bit無効)

R4：chC音程分周比下位

R5：chC音程分周比上位

(上位4bit無効)

R7：音の出力指定

(上位2bitはジョイスティック用、bit5～3がチャンネルABCのノイズ出力(0で出力、1で停止)、bit2～0がチャンネルABCのトーン出力(0で出力))

R8：chA音量/エンベロープ

(上位3bit無効。bit4が1でエンベロープ使用、bit3～0は無効。bit4が0ならbit3～0が音量)

R9：chB音量/エンベロープ

(上位3bit無効。bit4が1でエンベロープ使用、bit3～0は無効)

R10：chC音量/エンベロープ

(上位3bit無効。bit4が1でエンベロープ使用、bit3～0は無効)

なお、今回の簡易エディターで気に入った音ができたら、Qキーを押そう。音のデータがDATA文で表示されるので、自作のプログラムに利用できるぞ。

◯PLAY文を併用する

SOUND文で変な設定をすると、BEEPを鳴らしたりCTRL+STOPキーを押すまで、PLAY文の音がちゃんと出ないことがある。これを逆手に取って、SOUND文+PLAY文で遊ぶこともできるのだ。一番手っとり早い例として、SOUND文をうまく使い、PLAY文でドラムっぽい音を鳴らす、というプログラム例を作ってみた。

リスト3のプログラムがそれ。今回はスペースがないので説明で

List3 PLAY文を併用した音のデータだ

```
5 ' ﾊﾟｰｶｯｼｮﾝ1
10 PLAY "t120o1l16s0"
20 SOUND 7,54:SOUND 6,1
30 PLAY "m527aaaam2996em527aaa"
40 GOTO 30
```

```
5 ' ﾊﾟｰｶｯｼｮﾝ2
10 PLAY "t120o1l16s0m699"
20 SOUND 7,54:SOUND 6,1
30 PLAY "aaaa"
40 IF PLAY(0)=-1 THEN 40 ELSE SOUND 6,12
50 PLAY "m2996f8"
60 IF PLAY(0)=-1 THEN 60 ELSE SOUND 6,1
70 PLAY "m699aa"
80 GOTO 30
```

きないけど、近いうちにPLAY文ともども紹介するから、待っててね。とりあえず実際に音を鳴らして、アレコレ研究してみよう。

◯効果音に凝ってみた

さて、今月の応用編だが……毎度のことながら、応用なんてほんの一部だけじゃないかあ！　っていうゲームを載せておくね。まあ、ほかのとこの研究にもなるだろうから、ただ入力するだけじゃなく、じっくり研究しよう。

今回は、シューティングゲームみたいなものを作ってみた。画面の上から玉が降ってくるので、白い戦闘機をカーソルキーで８方向に動かし、スペースキーでレーザーを撃って破壊しよう。戦闘機に玉が当たってもミスにはならない。レーザーを100発撃って、何個玉を破壊できるか……というのが今回のゲームの目的。ただし、玉を画面外に逃してしまうと、持ちレーザーが１回分減るので、逃さないように撃つこと。

turbo Rを持っている人は、510行の２の値を増やし、さらに570行の〝PUT SPRITE文〟のスプライトカラーをうまく調整してやると、もっとたくさん玉が出るゲームに改造できる（MSX2だと、３個ぐらいが速度の限界だと思う）。

一体何がサウンドの応用編かといえば、ゲームスタートとゲームオーバーのときに、PLAY文で簡単な音楽を鳴らしていること。それから、ゲーム中のレーザーの発射音と爆発音を、SOUND文で鳴らしていることだ。ボクが作った音では物足りなければ、簡易エディターで自作して、2000行以降のデータと入れ替えればいいね。いろいろ試してくださいな。

List4 サンプルの弾打ちゲーム

```
1Ø CLEAR 5ØØ:DEFINT A-Z:DIM L(13),E(13)
2Ø A=RND(-TIME)
3Ø SCREEN 1,2:COLOR 15,Ø,Ø:KEY OFF:WIDTH 32
4Ø FOR I=Ø TO 31:PUT SPRITE I,(Ø,2ØØ),Ø:NEXT I
5Ø ON SPRITE GOSUB 71Ø
6Ø FOR I=Ø TO 3:A$=""
7Ø FOR J=Ø TO 31:READ Y$:A$=A$+CHR$(VAL("&H"+Y$)):
NEXT J
8Ø SPRITE$(I)=A$:NEXT I
9Ø FOR I=Ø TO 13:READ L(I):NEXT I
1ØØ FOR I=Ø TO 13:READ E(I):NEXT I
2ØØ CLS
21Ø FOR I=1 TO 5Ø:LOCATE RND(1)*32,RND(1)*23:PRINT
"・";:NEXT I
22Ø X=16:Y=16:SC=Ø:LS=1ØØ
23Ø LOCATE Ø,Ø:PRINT"SCORE: Ø"
24Ø LOCATE 16,Ø:PRINT"LASER: 1ØØ"
25Ø PUT SPRITE Ø,(X*8,Y*8),15,Ø
26Ø PLAY"T2ØØV14L8O5F4E4D4E1","T2ØØV13O5C2.O4B1","
T2ØØSØM1ØØØØO2L8CCCC4R8CCCC4R8"
27Ø IF PLAY(Ø) GOTO 27Ø
3ØØ A=STICK(Ø):IF A=Ø GOTO 36Ø
31Ø X=X+(A>5)-(A>1 AND A<5)
32Ø Y=Y+(A=1 OR A>7)-(A>3 AND A<7)
33Ø IF X<Ø THEN X=Ø ELSE IF X>3Ø THEN X=3Ø
34Ø IF Y<Ø THEN Y=Ø ELSE IF Y>22 THEN Y=22
35Ø PUT SPRITE Ø,(X*8,Y*8),15,Ø
36Ø IF STRIG(Ø)=Ø GOTO 51Ø
4ØØ 'ﾚｰｻﾞｰﾉ ｼｮﾘ
41Ø YY=Y:LL=Ø:LF=1:GOSUB 9ØØ
42Ø YY=YY-2:PUT SPRITE LL+16,(X*8,YY*8),11,3
43Ø IF YY>Ø THEN LL=LL+1:GOTO 42Ø
44Ø SPRITE ON:FOR I=Ø TO 5Ø:NEXT I
45Ø SPRITE OFF
46Ø FOR I=Ø TO LL:PUT SPRITE I+16,(Ø,2ØØ):NEXT I
47Ø IF LF THEN SOUND 7,56:FOR I=8 TO 1Ø:SOUND I,Ø:
NEXT I
48Ø LS=LS-1:LOCATE 22,Ø:PRINTLS;
49Ø IF LS=Ø GOTO 81Ø
5ØØ ' ﾃｷﾉ ｼｮﾘ
51Ø FOR K=Ø TO 2
52Ø IF EF(K) GOTO 56Ø
53Ø EX(K)=RND(1)*256:EY(K)=-32
54Ø ES(K)=(X*8-EX(K))/(EY*4+16)
55Ø EF(K)=1
56Ø EX(K)=EX(K)+ES(K):EY(K)=EY(K)+8
57Ø PUT SPRITE 1+K,(EX(K),EY(K)),2+K*2,1
58Ø IF EY(K)>192 OR EX(K)<Ø OR EX(K)>248 THEN EF(K
)=Ø:LS=LS-1:LOCATE 22,Ø:PRINTLS;:IF LS=Ø GOTO 81Ø
59Ø NEXT K
6ØØ GOTO 3ØØ
7ØØ ' ｽﾌﾟﾗｲﾄ ｼｮｳﾄﾂ ｼｮﾘ
71Ø SPRITE OFF
72Ø FOR J=Ø TO 2
73Ø IF ABS(EX(J)-X*8)>8 GOTO 77Ø
74Ø PUT SPRITE J+1,(EX(J),EY(J)),8,2:EF(J)=Ø:LF=Ø
75Ø SC=SC+1:LOCATE 6,Ø:PRINTSC;
76Ø GOSUB 95Ø
77Ø NEXT J
78Ø RETURN
8ØØ ' ｹﾞｰﾑｵｰﾊﾞｰ ｼｮﾘ
81Ø LOCATE 2,12:PRINT"GAME OVER"
82Ø IF HS<SC THEN HS=SC
83Ø LOCATE Ø,1:PRINT"HISCR:";HS;
84Ø SOUND 7,56:FOR I=8 TO 1Ø:SOUND I,Ø:NEXT I
85Ø PLAY"T2ØØV14L8O5F2E4D4E1","T2ØØV13O3A1O3G1","T
1ØØSØM1ØØØØO8L8CO7GFGE16D16E2"
86Ø IF STRIG(Ø) GOTO 86Ø
87Ø IF STRIG(Ø)=Ø GOTO 87Ø
88Ø GOTO 2ØØ
9ØØ ' ﾚｰｻﾞｰﾉ ｵﾄｦ ﾀﾞｽ
91Ø FOR I=Ø TO 13:SOUND I,L(I):NEXT I:RETURN
95Ø ' ﾊﾞｸﾊﾂﾉ ｵﾄｦ ﾀﾞｽ
96Ø FOR I=Ø TO 13:SOUND I,E(I):NEXT I:RETURN
1ØØØ ' ｽﾌﾟﾗｲﾄ ﾃﾞｰﾀ
1Ø1Ø DATA Ø1,Ø1,Ø1,Ø3,Ø3,Ø2,Ø4,8C
```

Quiz

虫食い算に挑戦だ!

まずは6月号の正解発表から。問題を繰り返すと、「水とショーユが同量入った、ABふたつの同じ大きさのビンがある。まずはじめに、Aの中身を5分の1だけBに移し、よく振ってまぜる。次にBから6分の1だけをAに移し、これまたよく振ってまぜる。これで液体の量は、AB共にもとに戻ったことになる。さて、では同じことをあと9回行なうと、Aのビンの水に対するショーユの割合と、Bのビンのショーユに対する水の割合とでは、どちらが多くなるだろうか？ ただし、作業による誤差は、まったくないものとする」というのだった。

ではいきなり解答。答えは“同じ”である。じつはこの問題にはオチがあって、それにさえ気づいてしまえば、プログラムを作る必要はまったくなかったのだ。

たとえば、最初に水とショーユがそれぞれ10リットルずつあったとしよう。何度まぜようと、水の量もショーユの量も変わらないわけだから、ふたつのビンの内容量が同じ限り、割合も同じになる。つまりAに水4リットル、ショーユ6リットルの割合で交じっているなら、Bにはかならずショーユ4リットル、水6リットル入っていることになるわけだ。

その点を指摘してきた人もけっこう多かったけど、プログラムを作るのが目的だったので、“同じになる理由を添えてくれた人”で、“まじめにプログラムを作ってくれた人”を、当選者にすることにした。で、めでたく選ばれたのは、京都府の岡本治さん。下にプログラムを載せておくよ。

さて、どうもいままで問題が簡単すぎたみたいなので、今回は随分難易度を上げたつもり。心して取り組んでほしい。では問題。

以下の“虫食い算”を解くプログラムを作りなさい。

```
    □□□
 ×  □7□
 ─────────
   □7□□
   □7□
 □□□7
 ─────────
 □7□□□□
```

虫食い算というのは、Mマガ'91年1月号の“BASICの逆襲”特集で紹介した、“覆面算”と並ぶスタンダードなパズル。□の中に適当な数字を当てはめて、数式を成立させてほしい。

この問題では7を並べてみたけど、□のどこかに7が入る可能性もある。ただし最上位のケタには0は入らないからね(問題を作ったときには、7月号だと信じていたんで7を並べたんだけど、8月号だったんだよね。問題を作り直すのはめんどうなので、7月発売だということで勘弁して……)。

プログラムで解くには、覆面算より虫食い算のほうが簡単かもしれないな。さて、どうプログラムを作る？ いつものように、この問題を解くBASICプログラムを、ディスクにセーブして送ってね。締切は7月20日(当日消印有効)。発表は9月7日発売の、Mマガ10月号で行ないます。あくまでも、ボクが独断と偏見で気に入ったプログラムを選ぶからね。当選者には、好きなソフトを1本プレゼントするよ。

あて先は以下のとおり。住所、氏名、電話番号を明記してね。封筒だけでなく、ディスク自体にもラベルを貼って、住所、氏名、電話番号を書くようにしよう。それから、クイズの解答といっしょに、何かボクへのメッセージを添えてくれるとウレシイナ。それじゃ、よろしくね！

あて先

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
ラッキーのクイズ係

```
1020 DATA 9C,BD,FF,FF,FD,E4,84,80
1030 DATA 00,00,00,80,80,80,40,62
1040 DATA 72,7A,FE,FE,7E,4E,42,02
1050 DATA 03,0F,1F,3F,7F,7F,FF,FF
1060 DATA FF,FF,7F,7F,3F,1F,0F,03
1070 DATA C0,F0,F8,FC,FE,FE,FF,FF
1080 DATA FF,FF,FE,FE,FC,F8,F0,C0
1090 DATA 82,E2,32,3B,1F,0B,FD,38
1100 DATA 0E,1C,3F,77,CE,0C,18,10
1110 DATA 01,06,0E,3C,78,F0,A0,60
1120 DATA 78,3E,93,F8,FC,7C,66,21
1130 DATA 01,01,01,01,01,01,01,01
1140 DATA 01,01,01,01,01,01,01,01
1150 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
1160 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
2000 ' ﾚｰｻﾞｰﾉ ｵﾄ
2010 DATA 44,0,43,0,0,0,0
2020 DATA 60,16,16,0,3,0,12
2030 ' ﾊﾞｸﾊﾂﾉ ｵﾄ
2040 DATA 144,14,0,0,0,0,28
2050 DATA 54,16,0,0,137,54,0
```

岡本治さんのプログラム

```
10 A1=100:A2=0:B1=0:B2=100
20 FORI=1TO10:CLS
30 LOCATE10,10:PRINT"TURN";I
40 M1=A1/5:M2=A2/5:A1=A1-M1:A2=A2-M2:B1=B1+M1:B2=B
2+M2:GOSUB 1000
50 M1=B1/6:M2=B2/6:B1=B1-M1:B2=B2-M2:A1=A1+M1:A2=A
2+M2:GOSUB 1000
60 NEXT
70 IF A2/A1>B1/B2 THEN PRINT"Aﾉ ﾋﾞﾝﾉ ｼｮｰﾕﾉ ﾜﾘｱｲｶﾞ
ｵｵｲ":END
80 IF A2/A1<B1/B2 THEN PRINT"Bﾉ ﾋﾞﾝﾉ ﾐｽﾞﾉ ﾜﾘｱｲｶﾞ ｵ
ｵｲ":END
90 PRINT"ﾄﾞﾁﾗﾓ ｵﾅｼﾞ":END
1000 LOCATE5,16:PRINTUSING"A ﾐｽﾞ###.### ｼｮｰﾕ###.##
#";A1,A2
1010 LOCATE5,17:PRINTUSING"B ﾐｽﾞ###.### ｼｮｰﾕ###.##
#";B1,B2
1020 LOCATE10,20:PRINT"HIT ANY KEY":A$=INPUT$(1)
1030 RETURN
```

MSX turbo R テクニカル・アナリシス

DOS2で拡張された機能のひとつが、バッチ処理やリダイレクション、パイプといったもの。今月は、そのバッチ処理に焦点を当て、さまざまな具体例とともに、賢いバッチファイルの作り方、使い方を考えてみる。効率よくDOSを使いこなすにも、マスターしたい機能だ。

環境変数の初期値を確かめる

先月号で説明した〝環境変数〟の初期値は、右のリストに掲載したように設定されている。ただしこれは、輸出用のMSX2本体にDOS2カートリッジをセットした状態で調べたので、日付表示が、

SET DATE＝mm－dd－yy

と、アメリカ式になっている。国内用のマシンを使えば、

SET DATE＝yy－mm－dd

と設定されるはずだ。

環境変数の初期値は、MSX本体の種類と、DOSのバージョンによって異なる可能性があるので、自分のマシンで確かめておいてほしい。また、DOS2用のプログラムがうまく動作しないときには、説明書に環境変数を指定するように書かれているかを確かめ、指定がなければ環境変数を初期値に戻してみるといいだろう。

とくにハードディスクを使う場合には、環境変数の設定に注意を要する。たとえば、MS-DOSではよくあることだけれど、異なるソフトウェアが同じ名前の環境変数をべつべつの意味に使っていたりすると、混乱が起きる。

バッチファイルでDOSを4倍活用しよう

今月の本題は、バッチファイルとリダイレクション機能を使って、DOS2を16倍活用することだ。

バッチファイルの中には、通常のDOSのコマンドのほかに、表1に掲載したような、バッチ処理を制御するためのコマンドも、書き入れることができる。ただし残念ながら、MS-DOSにあるような、〝IF〟や〝GOTO〟といったコマンドはない。けれども、あとで説明するサブルーチン機能などを使えば、かなり複雑なバッチ処理も実現することが可能だ。

ところで、バッチファイルの内容は、1行ずつ読み込まれて実行されるので、バッチ処理中にバッチファイルを消したり、書き換えたり、ディスクを交換したりすると、非常に都合が悪くなる。不運にして処理中にディスクが交換されると、〝バッチファイルの入ったディスクをドライブA:に入れて、何かキーを押してください〟などと表示され、バッチ処理が一時停止されるわけだ。

どうしてもバッチ処理中にディスクを交換する必要があるなら、まずバッチファイル自体をRAMディスクに複写してから、それを実行させるようにしよう。さらに、バッチ処理中に何度も使われる外部コマンドを、あらかじめRAMディスクに複写しておくと、バッチ処理が速くなるぞ。

環境変数の設定例

```
ECHO=OFF
PATH=; A:¥UTILS; H:¥
SHELL=H:¥COMMAND2.COM
TEMP=H:¥
REDIR=ON
UPPER=OFF
PROMPT=OFF
TIME=12
DATE=mm-dd-yy
HELP=A:¥HELP
```

最初の1歩はAUTOEXEC.BAT

バッチ処理を知る手はじめとして、DOS2の起動時に自動的に実行される、〝AUTOEXEC.BAT〟を詳しく調べてみよう。

左に掲載した2本のバッチファイルは、DOS2のシステムディスクに入っている、〝AUTOEXEC.BAT〟と〝REBOOT.BAT〟の標準的なものだ。ただし、このようなファイルは、DOS2のバージョン、たとえばカートリッジ版と、A1STの付属版などの違いによって、多少異なることもある。手持ちのシステム

表1 バッチ用のコマンド

名称	機能
ECHO	指定された文字列を画面に表示する。
EXIT	COMMAND2.COMを終了する。エラーコードの指定もできる。
PAUSE	指定された文字列を画面に表示し、さらに、"何かキーを押してください." と表示して、キー入力を待つ。
REM	何もしない。バッチファイル中のコメントに使う。

DOS2における……

標準のAUTOEXEC.BAT

```
ramdisk 4Ø64/d
copy %1command2.com h:¥
reboot.bat %1
```

標準のREBOOT.BAT

```
set temp=h:¥
set shell=h:¥command2.com
path %1¥utils
```

ディスクのファイルの内容を、確かめておこう。

それでは、バッチファイルの内容を順番に説明する。最初の、

ramdisk 4064/d

は、〝RAMディスク上のすべてのデータを消去しますか(Y/N)?〟といったメッセージを表示しないで、容量が最大限のRAMディスクを用意するコマンドだ。

次の行の〝copy〜h:¥〟という部分では、システムを起動するのに必要な〝COMMAND2.COM〟を、RAMディスクに複写している。外部コマンドの実行を終えたり、BASICからDOSに戻ったときなど、システムを再起動する時間を短縮できるのだ。〝REBOOT.BAT〟にある、〝set shell=h:¥〜〟という部分と対応している。

また、同じ行の〝%1〟は、バッチファイルへのパラメーター。システムが起動したときに、DOS2自身が自動的に起動ドライブ名を、ここに代入してくれる。というのも、DOS2では、システムディスクがAドライブ以外にあっても、システムは起動するようにできているから。たとえばCドライブで起動しても、〝COMMAND2.COM〟のありかがわかるわけだ。

最後の行は、〝%1〟で設定された起動ドライブ名をパラメーターとして、べつのバッチファイルである〝REBOOT.BAT〟を呼び出す部分。これは、〝AUTOEXEC.BAT〟から呼び出されるだけでなく、BASICからDOSに戻るときにも自動的に実行されるものだ。

この〝REBOOT.BAT〟の内容を簡単に説明すると、掲載したリストのように、環境変数やパスの設定を書いておく。最後の行の、

path %1¥utils

は、パスを起動ドライブのディレクトリー、〝UTILS〟に設定するという意味。このように書いておけば、ハードディスクから起動するような場合でも、自動的に起動ドライブにパスが設定される。

サブルーチンの処理例

MAIN.BAT

```
echo main.bat running
set
command2 sub
echo returned from sub.bat
set
```

SUB.BAT

```
echo sub.bat running
set test=Hello, world.
set
exit
```

バッチファイルのサブルーチン

BASICの〝GOSUB〜RETURN〟のように、バッチファイルからべつのバッチファイルを呼び出して、もとのバッチファイルに戻ってこられれば便利だろう。DOS2では、それが可能になった。

上に掲載した2本のリストは、呼び出す側の〝MAIN.BAT〟と、呼び出される側の〝SUB.BAT〟の例。ここで注意してほしいのは、バッチファイルのサブルーチンを呼び出すのに、単純に、

SUB

と書いておいただけでは、サブルーチンの実行が終わってもメインには戻ってこないってことだ。どうしたらいいかといえば、

COMMAND2 SUB

とすればいい。これで、それまでの環境変数の設定などが一時的にワークエリアに保存され、処理がサブルーチンに移る。そして、サブルーチンの最後の〝EXIT〟コマンドにより、バッチ処理がメインへと戻ってくるわけだ。

ここに紹介したバッチファイルの例では、〝SUB.BAT〟の中で環境変数〝TEST〟を設定し、環境変数を表示する。そして、〝MAIN.BAT〟に戻ってきたときに、もとの環境変数が設定し直され、バッチ処理が続けられる。そのため、再度環境変数を表示すると、サブルーチンを呼び出す前の状態に戻り、環境変数の〝TEST〟がなくなっているわけだ。このように、バッチ処理でサブルーチンを上手に利用すれば、一時的に環境変数を変えることも可能になる。

いまも書いたように、バッチファイルのサブルーチンを使うときには、もとの環境変数を保存するために、DOS2のワークエリアが使われる。また、プログラムがファイルをオープンした場合などにも、同様にしてDOS2のワークエリアが使われる。

さて、DOS2のワークエリアの大きさを直接指定するコマンドはないけれど、間接的にワークエリアを増やす方法はある。その前に、どうやってワークエリアが決定されるかを説明しておくね。

それは、メインRAM容量から、DOSのプログラムがロードされる64キロバイトと、〝RAMDISK〟コマンドで設定されるRAMディスクの大きさを差し引いた残り、ということになる。

たとえば256キロバイトのメインRAMを持つマシンでは、

RAMDISK 160

によって160キロバイトのRAMディスクを作れる。これを、

RAMDISK 144

と指定することで、RAMディスク容量を16キロバイト減らし、結果としてDOS2のワークエリアを、そのぶん増やすことが可能になる。

また〝BUFFERS〟コマンドで設定されるバッファーの大きさを小さくすると、多少ではあるけれど、ワークエリアが増大する。ワークエリアが不足する事態に陥ったら、試してみよう。

Q&A

DOS用のエディターには、何があるのでしょう。また、エディターなしでファイルを作る方法はありますか？

アスキーから発売されている『MSX-DOS TOOLS』というソフトには、〝MED.COM〟という名称のエディターが入っています。また、DOS2用に改良された『MSX-DOS2 TOOLS』には、日本語モード用の〝KID.COM〟と、英語モード用の〝AKID.COM〟という、ふたつのエディターが入っています。

さらに『日本語MSX-Write』などの一部のワープロソフトでは、文字飾りや罫線機能などを無視すれば、DOSで扱える通常のテキストファイルを作成することもできます。ファイルの拡張子が〝TXT〟などとなっているものがそれですので、試してみてください。

ほかに方法がなければ、

COPY CON <ファイル名>

によって、キー入力をそのままファイルにすることもできます。ただし、バックスペースでの行内の訂正はできますが、行を越えての修正はできません。文字の入力が終わったら、最後に行の先頭で CTRL + Z キーと、続けてリターンを押すと、COPYコマンドが終了します。

表2 リダイレクションとパイプライン

記号	機能
<	指定されたファイルをコマンドの入力にする。
>	コマンドの出力を指定されたファイルに書き込む。
>>	コマンドの出力を指定されたファイルに追加する。
|	コマンドの出力をべつのコマンドの入力にする。

リダイレクションでDOSを16倍活用しよう

これまでにも、何度か説明してきたと思うのだけれど、リダイレクションとは、コマンドの入出力を切り替える機能。そして、パイプラインとは、コマンドの出力をべつのコマンドの入力にする機能のことだ。前ページの表2に、これらの機能をまとめておいたので、参考にしてほしい。

たとえば、

SET >ENV.TXT

と指定すると、はじめのページで紹介したような環境変数の一覧を、〝ENV.TXT〟という名前のファイルに保存することができる。

さて、このリダイレクション機能を活用するときに役立つのが、表3にまとめた〝デバイスファイル〟というものだ。

DIR >PRN

などと指定することで、DIRコマンドの実行結果が、画面に出力されるかわりに、プリンターに印字される。この機能のおかげで、画面表示用のコマンドと、プリンタ一印字用のコマンドをべつべつに作る必要もない。また、ユーザーの立場からは、コマンドの操作方法が一貫してわかりやすい、といったメリットもある。このように、周辺機器をファイルと同様に使いやすくすることは、DOSの重要な機能のひとつといえる。

表3 デバイスファイル一覧

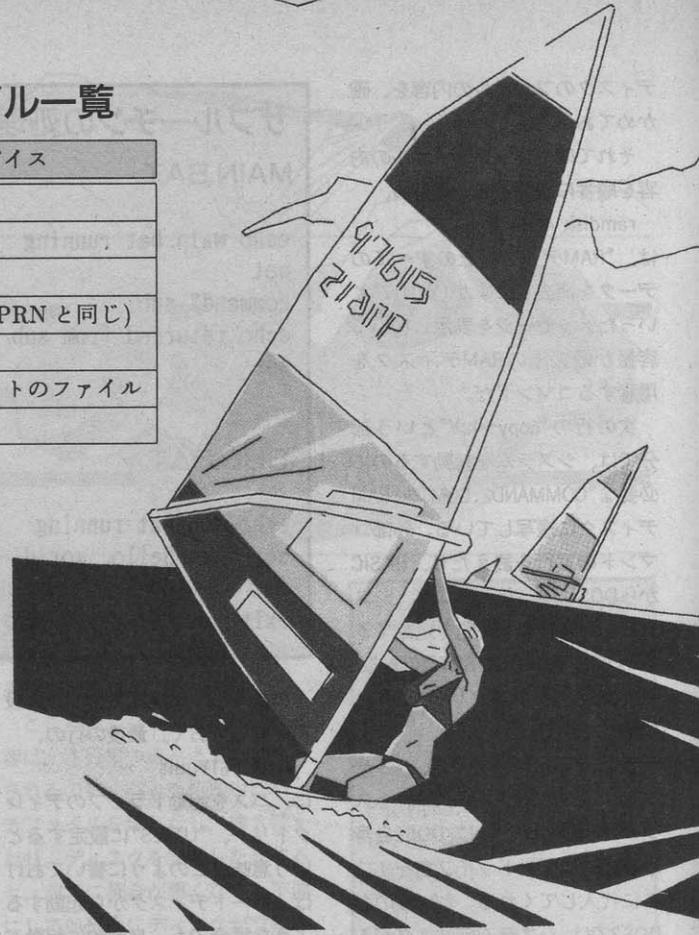
名称	I/O	デバイス
CON	入力	キーボード
	出力	画面
PRN	出力	プリンター
LST	出力	プリンター(PRNと同じ)
AUX	入出力	オプション
NUL	入力	長さが0バイトのファイル
	出力	何もしない

なお、デバイスファイルの中にある〝AUX〟は、機能を追加するために用意された予備のデバイス。たとえば、〝MSX-DOS TOOLS〟に入っている〝ADDAUX.COM〟というプログラムを使うと、このAUXがRS-232Cインターフェースのデバイスファイルへと変化する。そうした作業を何も行なわなければ、次の欄の〝NUL〟と同じような働きをする。

もっとも〝変な〟デバイスファイルといったら、何もしない〝NUL〟だ。これは一見、何の役にも立ちそうもないけれど、使ってみると意外に便利なものだ。

たとえば、〝X〟というファイルを〝Y〟というファイルにコピーするときに、

COPY X Y >NUL

とすることで、〝1個のファイルをコピーしました〟というDOSのメッセージを、画面に表示させないようにすることができる。これを応用すれば、バッチ処理中に無用なメッセージを出すのを防げるわけだ。ただし、重要なエラーメッセージまで捨ててしまわないように、十分注意しよう。

また、ファイルが壊れていないかをチェックするのに、

COPY X NUL

とする方法もある。問題がなければ、〝1個のファイルをコピーしました〟というメッセージだけを表示し、ディスク上には余分なファイルを作ることなく終了する。ファイルが壊れているなら、〝セクターが見つかりません〟などといったエラーメッセージが表示されるハズだ。

さて、〝NUL〟を試していて、おもしろいことに気がついた。

COPY NUL TEST

によって、何が起きるだろうか？ DOS2の場合は、長さが0バイトの〝TEST〟というファイルができる。同じことをMS-DOSのver.3.1で試したら、〝0個のファイルをコピーしました〟と表示され、ディスク上には何も作成されなかった。この違いの原因は、〝NUL〟デバイスの機能の違いではなく、どうやら〝COPY〟コマンドの機能の違いにあるようだ。

リダイレクションでコマンドを自動実行

バッチファイルを使えば、コマンドをまとめて実行できる。ところが一部のコマンドでは、キーボードからの入力が必要となり、そのためにバッチ処理が一時停止してしまう。たとえば〝FORMAT〟コマンドの場合は、フォーマットの種類を選択する必要があるわけ。ところが、このようなコマンドでも、入力のリダイレクションを上手に使えば、自動的に実行することができる。

左に掲載したリストは、自動的にフロッピーディスクをフォーマ

FORMATをバッチで処理する

AUTOFORM.BAT

```
echo なお、このディスクは、自動的に消滅する。
echo 成功を祈る。
format a: <autoform.scr
```

AUTOFORM.SCR

```
2        キヤノンのドライブで2DDを選ぶ。
         ここには空行を1行追加する。
```

L80へのコマンド入力をリダイレクションで処理する

LINKBJ.BAT

```
L8Ø CK,MSXBJ1ØV,READMSX,MSXPRN,MSXBIOS/S,CLIB/S,CRUN/S,CEND,MSXBJ1ØV/N/Y/E:XMAIN
```

LINKBJ.SCR

```
CK
MSXBJ1ØV
READMSX
MSXPRN
MSXBIOS/S
CLIB/S
CRUN/S
CEND
MSXBJ1ØV/N/Y/E:XMAIN
```

ットするためのバッチファイル、〝AUTOFORM.BAT〟と、リダイレクションされる〝AUTOFORM.SCR〟の2本だ。バッチファイルの最初の2行、〝echo〟の部分は、画面にメッセージを表示させるだけなので、削除してもいい。

また、〝AUTOFORM.SCR〟の1行目は、2DDフォーマットを選択するために〝2〟を指定してある。そして、誌面ではわかりにくいけれど、2行目はリターンキーを押しただけの空行。〝FORMAT〟コマンドで表示される、〝何かキーを押してください〟というメッセージの〝キー〟に対応するものだ。

リストの右側にある説明は、あとから書き加えたもの。実際のリストには含まれない。なお、筆者が使っているキヤノンのマシンでは、〝1〟で1DDを、〝2〟で2DDを選択するけれど、ドライブの機種によっては、この選択方法が逆になることもある。

最後に余談になるけれど、〝自動的に消滅する〟と表示してからライトプロテクトエラーを起こすと大笑いになる。フォーマットされるべきディスクを、書き込み可能状態にしておくのを、忘れないようにしよう。冗談だが、特撮用として、MSXのカートリッジやノートパソコンの拡張スロットにセットできる、スモークマシンを作れないものだろうか。

プログラマー向けのリダイレクション

上のリストは、Mマガ'91年4月号に掲載した、印字用プログラムをリンクするためのバッチファイル、〝LINKBJ.BAT〟だ。この例は比較的短いものだけれど、もっと大きなプログラムを作るときなどには、L80のコマンドが、DOSのコマンドラインの上限である127文字に入りきらない、などという事態も発生する。

このことは、MSX-DOSがCP/MやMS-DOSから受け継いだ悪しき(?)伝統のひとつ。構造的にコマンドラインが、127文字を越えることができない。かといって、プログラムを作る上では、L80を使わないことにはどうにもならず、真剣に困ってしまう。

そこで、リダイレクションの登場となる。ここではL80の機能である、パラメーターを指定せずにソフトを起動すると、リンクすべきファイル名をキーボードから1個ずつ指定できることを利用して、リダイレクションされるファイルを作ってみた。

仕組みはいたって簡単。L80へ渡すべきコマンドを、1行に1個ずつ書いたファイルを用意する。そして、たとえば〝LINKBJ.SCR〟のようなファイル名で、それをセーブしたのなら、

```
L80 <LINKBJ.SCR
```

とすればいい。次々にファイルからコマンドが読み出され、L80が指定どおりに動くハズだ。これなら、リンクするファイルの数が膨大でも、何の問題もない。

バッチ処理と環境変数

表4にまとめておいたのが、バッチ処理やリダイレクション、パイプラインに関係する環境変数。それぞれ順番に、簡単に説明していくね。

まず〝ECHO〟というのは、バッチファイルから読み込まれるDOSのコマンドなどを、画面に表示(エコーバック)するかを設定する変数。初期設定は〝ON〟、つまり画面表示をすることになっている。

次の〝TEMP〟は、パイプ処理が実行されたときに作成されるテンポラリーファイルを、どのディレクトリーに置くかを設定するもの。初期設定はブートドライブのルートディレクトリーになっているけれど、RAMディスクを指定すれば処理が速くなる。

そして最後に〝REDIR〟は、リダイレクション機能がじゃまなときに、裏技的に使うもの。たとえば、MSX-DOS TOOLSの〝GREP〟コマンドで、ファイル中の〝<stdio.h>〟という文字列を探すには、

```
SET REDIR=OFF
GREP "<stdio.h>" *.c
SET REDIR=ON
```

と指定する。では、この〝GREP〟の出力をファイルに保存できるだろうか。もし裏技が見つかれば、来月号以降で紹介しよう。

表4 バッチ、リダイレクション、パイプラインを制御する環境変数

名称	機能
ECHO	"ON"または"on"ならば、実行中のバッチファイルが画面に表示される。
TEMP	パイプライン機能のための一時ファイルを作るためのディレクトリーを指定する。
REDIR	"OFF"でなければ、リダイレクション機能が有効になる。

turbo Rのテクハンが出るぞ

現在のところ正式な発売日は未定なのだけれど、Mマガ編集部の一部で『MSX turbo Rテクニカル・ハンドブック』の編集作業が、ひそかに進められていたことが発覚した。

これは『MSX2テクニカル・ハンドブック』の続編にあたる書籍で、Mマガに掲載されたテクニカル記事を中心に、各種の技術資料や、プログラム例などもまじえ、再編集されたものだ。担当編集者によれば、「turbo Rだけではなく、MSX2のテクハンでは触れられていない、MSX2+に関するデータも豊富に収録されている」のだとか。どうやら、プログラマー必携の一冊となりそうな気配だ。

本の体裁はMSX2のテクハンと同じB5判。ページ数は200弱で、予価2500円。順調にいけば7月中には全国の書店に並びそうなので、それまでお小遣いを貯めて待っていよう。

ボクらは、もっともっとMSX turbo Rのことが知りたい!

PROGRAM HOUSE
プログラムハウス

アセンブラーの神様

前にも書いたかもしれないけど、このページの原稿は吉田哲馬が書いている。とうぶんの間、アセンブラーの入門ページとして続けていくらしいので、吉田哲馬あてに質問や要望などを送ってくれるとうれしいぞ。

今月のお題目 条件分岐とスタックポインター

今回も先月に引き続き、スタックポインターを使った条件分岐プログラムを紹介します。アセンブラーでプログラムを組んでいれば(べつにアセンブラーに限るわけじゃありませんが)、条件分岐は必ず使うことになります。その条件分岐をどのようなテクニックで実現するか、よく読んで理解しておいてください。

リスト1を見てください。これはAレジスターの内容によって、それぞれの処理ルーチンへ分岐するプログラムです。

リスト1　通常の分岐方法

```
;
;       通常の分岐方法
;

test1:  ld      a,###           ; aに0から127のデータが入っている
        or      a
        jp      z,label1        ; aが0の時、label1にジャンプ
        dec     a
        jp      z,label2        ; aが1の時、label2にジャンプ
        dec     a
        jp      z,label3        ; aが2の時、label3にジャンプ
        .
        .
        .
```

通常はこの方法を使用しますが、20、30といった多くの分岐の場合、このようなプログラムを組んでいたのでは繁雑ですし、プログラム自体非常に読みにくいものになってしまいます。

このような場合、BASICにはON GOTOという非常に便利な命令があります。これは式の値によって指定された行番号へ分岐する命令ですが、この命令と同様の動作をするサブルーチンをマシン語で実現できれば、プログラミングが大変楽になるわけです。

そこで、これを実現したのが、リスト2の②、JUMPというラベルのついているプログラムです。このプログラムは、Aレジスターの内容によって指定された番地にジャンプする(コールではないことに注意してください)サブルーチンです。また、すべてのレジスターの内容は破壊されません。

このサブルーチンをかけ算など

●イラスト/水口幸広

スタックポインターの動きを把握しよう

下の図にある★はスタックポインターの位置を示している。これでプログラムの流れを把握しよう。

	CALL JUMP	EX(SP),HL	PUSH AF	PUSH DE	POP DE	POP AF	EX(SP),HL
				★E			
				D			
			★F	F	★F		
			A	A	A		
	★	★L	L	L	L	★L	★
	・	H	H	H	H	H	・
★							

スタックポインターの位置

ジャンプ先アドレスのデータが格納されている先頭番地

ジャンプ先アドレスのデータが格納されている先頭番地

の基本サブルーチンとともにメモリー上に配置しておき、リスト2の①にあるような方法で呼び出します。

CALL JUMPの命令のあとの最初の2バイトに、Aレジスターが0のときのジャンプ先のアドレスを、その次の2バイトには、Aレジスターが1のときのジャンプ先のアドレス、という具合にAレジスターがとる値の数だけジャンプするアドレスのデータを並べます。Aレジスターが0から9の範囲の値をとるなら、このジャンプ先のアドレスのデータはこれに対応する10個のデータが必要です。

このときデータが9個しかなかった場合、Aレジスターが9でこのサブルーチンを呼び出したときは、当然、正しく動作しません。

では、JUMPの動作原理を説明します。まず、CALL JUMPを実行した時点でスタックにはJUMPからの戻り番地が積まれます。つまり、ジャンプ先アドレスのデータが格納されているメモリーの先頭番地が、スタックに格納されることになるわけです。

ここで、EX (SP),HL命令を実行します。この命令は、スタックポインターが示すメモリーの内容とHLレジスターの内容を交換する命令です。ジャンプ先アドレスのデータの先頭番地を取り出してHLに入れると同時に、HLの内容をスタックに保存します。このようなデータの受け渡しかたをインラインパラメーターといいます。

また、このサブルーチン内で、AF、DEレジスターを使用するため、このレジスターもPUSH命令を用いて保存します。アドレスのデータは2バイトごとなので、Aレジスターを2倍してHLレジスターに入っているジャンプ先アドレスのデータの先頭番地に加えてやれば、これからジャンプすべきアドレスのデータが格納されている番地を求めることができます。

このデータをDEレジスターに読み込み、EX DE,HLでHLレジスターに入れてやります。つまりここでHLレジスターにはジャンプする目的のアドレスが入っていることになるわけです。

AF、DEレジスターの内容をPOP命令で戻してやり、EX (SP),HLで、保存しておいたHLレジスターの内容を元に戻すと同時に、これからジャンプするアドレスをスタックに入れます。この状態で、スタックポインターはJUMPが呼び出されたときとおなじ深さとなり、スタックにはジャンプ先のアドレスが積まれていることになります。

そして最後にRET命令を実行します。RET命令はスタックに積まれているリターンアドレスをポップしてプログラムカウンターに格納する命令なので、RET命令を実行することにより目的のアドレスにジャンプすることになるわけです。スタックポインターの変化を上の図で説明していますので、今までの文章で動作原理がよくわからなかった人は、図を見ながらもう一度読み返してみてください。そんなに難しくはありません。

先ほども注意しましたが、この方法はジャンプするものなので、分岐したルーチンの最後でRET命令を実行することはできません。メインのルーチンには必ずジャンプで戻るようにしてください。

リスト2　スタックを使った分岐方法

```
        ;
        ;       jumpを用いた分岐方法（jumpの呼び出し方法）
        ;
        test2:  ld      a,###           ; aに0から127のデータが入っている
                call    jump            ; [jump]のサブルーチンを呼び出す
 ①              defw    label1          ; aが0の時にジャンプする番地
                defw    label2          ; aが1の時にジャンプする番地
                defw    label3          ; aが2の時にジャンプする番地
                .
                .
                .
        ;
        ;       on (a) goto label1,label2,...    /* a=0~127 */
        ;
        jump:   ex      (sp),hl         ; hlを保存してデータの先頭アドレスをhlに入れる

                push    af              ; afを保存する
                push    de              ; deを保存する

                add     a,a             ; アドレスデータは2バイトごとなので2倍する
                ld      d,0
                ld      e,a
 ②              add     hl,de           ; hl=ジャンプするアドレスのデータへのポインター
                ld      e,(hl)
                inc     hl
                ld      d,(hl)          ; de=ジャンプする番地
                ex      de,hl           ; hl=ジャンプする番地

                pop     de              ; deを戻す
                pop     af              ; afを戻す

                ex      (sp),hl         ; hlを戻して、ジャンプ先の番地をスタックに格納
                ret                     ; 目的の番地にジャンプする
```

世界のコンピューター

CPU物語

文：上野利幸

第3回 これが、究極の!? 8ビットCPU 6809の巻

前回の本文の最後が"つづく"となっていたので、「きっと次回は80286か80386か、そのへんだな」と思っていた読者も多いだろう。私もそうするつもりでいた。が、気が変わったのだ(笑)。そんなわけで、6809の巻の始まりー。

ゲーセンの下の力持ち

その昔、私がまだ高校生のころ、Z80と6809ではどちらが優れたCPUかということが雑誌などでさかんに議論されていた。ちょうどNECのPC-8001、8801(ともにCPUはZ80)全盛期に、6809を登載したFM8やFM7で富士通が殴り込みをかけてきたころのこと。ほかにも、Z80陣営にはシャープのMZシリーズや東芝のパソピアシリーズ、6809陣営には日立のベーシックマスターレベル3などがおり、わけのわからないシェア争いが続いていたわけだ。そのあとMSXがZ80を採用したことや、さまざまな要因が加わって6809は(パソコンの分野からは)徐々に衰退していってしまったが、今改めて6809のコンストラクションチャートを見ると、つくづく「美人薄命とはこのことだ」と思ってしまう。

モトローラが1979年に発表したMC6809は、MC6800の上位コンパチCPUである。まあ、i8080とZ80の関係に似たようなものだ(8080とZ80ではメーカーが異なるので厳密にいうと若干違うが)。この6809は後に"究極の8ビットCPU"と呼ばれることになるが、なぜ、どこが究極なのか？　説明しだすときりがなくなりそうなので、適当にかいつまんで書いていこう。

まず、なんといってもポジションインディペンデントなコードが書けるというのが6809の強みだ。ポジションインディペンデントとはリロケータブルと同意。つまり、$1000番地にロードしようが、$2000番地にロードしようがプログラムに一切変更を加えることなく実行できてしまうわけ。これは、32768バイト手前から32767バイト先の番地まで自由に相対ジャンプ(コール)できる相対ロングジャンプ(コール)機能のたまもの。もし、同じことをZ80でやろうと思ったらとんでもなく複雑なプログラムになってしまうだろう(NECの電子手帳ETはZ80を使っているにもかかわらず、ポジションインディペンデントなプログラムでないと実行できないため、システムソフトウェアで相対ジャンプ機能がサポートされているが、あくまでも例外)。

そして、16ビット演算機能が強力なのも特徴。16ビットの加算、減算はもちろんのこと、コンペアだって可能だ。というと、Z80だってそれくらいできるよ、と言われてしまいそうだがそれとはちょっと次元が違う。レジスター主体型のZ80ではレジスターが豊富なわりにメモリーに対する命令が若干弱い。それに対し、6809はメモリー主体型。レジスターはZ80と比べると少ないが、メモリーに対する命令が強力で、以前紹介した6502と同じような思想を持っているCPUなのだ。言い換えれば、Z80でいう

LD　A,(IX+nn)

みたいなメモリーと連動してなにかする、といったことがとてもスマートに記述できるし、種類も多いというわけ。

というわけで、ほかにもさまざまな優位性を持つ6809は、パソコンではあまり使われなくなったものの、アーケードのゲーム基盤ではまだまだ現役。ナムコのシステム2基板にはメインCPU(68000)以外に、6809がふたつも載っていて立派に役目を果たしているのだ。まさに縁の下のなんとやらなのだ。

6809ニーモニックの一例

```
;       A Reg.の16進2桁を表示する
PUTHEX2:
        PSHS    A               ;A Reg.退避
        LSRA
        LSRA
        LSRA
        LSRA                    ;右へ4bitsシフト
        BSR     PUTHEX1         ;サブルーチンコール(相対ショート)
        PULS    A               ;A Reg.復帰

;       A Reg.の下位4bitを16進表示
PUTHEX1:
        ANDA    #$0F            ;上位4bitsクリア
        ADDA    #'0'            ;$30を加算
        CMPA    #'9'            ;'9'より大きいか
        BLS     PUTHEX          ;小さい
        ADDA    #$07            ;大きい(アスキーコード補正)
PUTHEX:
        LBSR    PUTCH           ;サブルーチンコール(相対ロング)
        RTS
```

6809が使われているコンピューター

富士通FM77

日立ベーシックマスターレベル3

思い出の命令

SEX エッチな感じがモワンとするが、実際はBレジスターのビット7をAレジスターの全ビットにコピーして符号つき8ビット値を16ビットに拡張する命令だ。しかしSign ExtendをSEXというのは、正しいが大胆。

ADDD ほかのCPUの加算命令と比較した場合、このADDDにはなぜか力強さを感じてしまうのだ。が、その実態はたんなる16ビット加算命令。Dレジスター(Aレジスター+Bレジスター)にメモリー内容を足しこむ。

先月から始まったこのページだけど、そろそろ就職を考える時期なのでけっこうタイムリーな企画だな。今どこのソフトハウスもプログラマーなどが不足している状態なので、熱意さえあればどこでも働くことができるはずだ。社員やアルバイトなどを募集しているソフトハウスの情報を満載してお届けするので、これからもよろしくね。

ソフトハウスで働くぜ

今月は下の6社の求人情報を掲載しています。MSXでソフトを作ってないソフトハウスもありますが、プログラミングは入社してから覚えてもいいものなので、MSXのプログラムしかできなくてもかまいません。もちろん、グラフィックデザイナーやミュージックコンポーザーはどの機種でも通用するわけですから、ここで働きたい！というソフトハウスがあれば、電話などで話を聞いてみるといいでしょう。ただ、就職となると自分の人生を左右しかねない重要なことなので、よーく考えてから連絡したほうがいいでしょう。

株式会社コンパイル

はい！ コンパイルで〜すっ！

株式会社コンパイルでは、現在強力なスタッフを募集中です。ジャンルを問わずこれだけは誰にも負けないぞと思っている方、コンパイルで存分にその能力を発揮してみませんか。みんなと会えるのを楽しみにしてます。

【職種】 プログラマー　作曲家　デザイナー　企画　漫画家　そ〜む　広報営業　商品課
【年齢】 30歳くらいまで
【給与】 当社規定により優遇
【時間】 9：00〜17：15

連絡先☎082-263-6006　人事担当　こうのうえ

ボーステック

ここは想像力のフィールド!!

【職種】
(社員、アルバイト、契約社員)
①プログラマー②ゲーム企画
③グラフィックデザイナー
④音楽担当⑤テストプレーヤー
【資格】
高卒以上、25歳くらいまでの方
①はアセンブラーが組める方
⑤はアルバイトのみ受け付け
業界での経験は問いません
【勤務時間】 フレックス制
(コアタイム 11：00〜14：30)
【給与】 固定給制
(経験、能力を考慮の上優遇)

連絡先☎03-3708-4712　人事担当　徳川

株式会社　アートディンク

グラフィックデザイナー募集！

【職種】
CGデザイナー(アルバイト可)
【資格】
美大か美術専門学校卒(見込み)。あるいはビジュアルデザイナー経験者。男女不問。30歳くらいまで。
【勤務時間】
9：00〜17：30。完全週休2日制。
【給与】
当社規定により優遇。賞与年2回。社会保険完備。
【応募】
履歴書と作品をお送りください。後日面接いたします。

連絡先☎0472-79-9392　人事担当　神田、躍場

株式会社スタークラフト

空気がうまいし家賃が安い！

最近開発部を含むほとんどの部署が、東部東上線の森林公園のオフィスに移転しました。ここはソフト作りには抜群の環境です。周囲に高い建物がないので、必然的に遠くを見ることが多くなるため目に良いのです。また、遊歩道やサイクリングコースがオフィスの脇を通っているので、プログラミングで疲れた頭をリフレッシュするのに最適です。都会で疲れきったプログラマー諸君、採用のあかつきには引っ越しの費用も出しますのでどしどし応募してください。

連絡先☎0493-56-3988　人事担当　山口、花田

ビクター音楽産業株式会社

時代はキミを呼んでいる

ビクター音楽産業のニューメディア事業部ではパソコンからファミコン、スーパーファミコン、PCエンジンなどのゲーム機まで幅広くソフトを開発、販売しています。いま何よりも必要としているのがプログラマー。アセンブラーかC言語に精通している人なら大歓迎。一度連絡してくれませんか。何かが変わるかもしれません。

さらに、東京近郊にお住まいの人でテストプレーヤーをやってみたい方も連絡ください。

連絡先☎03-3423-7901　人事担当　遠藤

ウルフチーム

やる気のある人、集まれ！

【職種】
プログラマー、イラストレーター
グラフィックデザイナー
企画、制作進行
【勤務時間】
応相談いたします。
【休日】
応相談いたします。
【給与】
当社規定により優遇いたします。
TELの上、履歴書を郵送ください。
【場所】
〒170 豊島区北大塚2-10-6
セントラルビル6F

連絡先☎03-5394-5565　人事担当　飯島

Tools徹底活用法

COMBIN.COM

MSX-DOS(2) TOOLSの中にあるBSAVE.COMを使っている人はわかると思うけど、とにかくやたらに遅い。なんとかならないか、ということで、高速版BSAVE.COMの登場なのだ。

COMBIN.COM――MSX-DOS/DOS2対応

高速版　BSAVE.COM

今回紹介するツールは、L80が出力したCOMファイルを、MSX-BASICの〝BLOAD〟命令で読み込み、実行が可能なバイナリーファイルとして切り出すコマンドです。

通常L80を用いてバイナリーファイルを作成する場合、L80の〝/X〟オプションを用いてインテルHEX形式のファイルを生成し、MSX-DOS(2) TOOLSのBSAVE.COMを使用しバイナリーファイルに変換します。

しかし、この方法は操作が煩雑で変換作業にもかなりの時間を必要とします。そこで、L80が出力するCOMファイルから直接バイナリーファイルに変換してしまおう、という目的で作成したのがこのツールです。

COMBINはL80実行後に表示されるアドレスが画面上に残っている場合はスタートアドレス、エンドアドレスを自動的に設定します。また、バイナリーファイル(プログラム本体の前部にヘッダー７バイトを付加している形式)と、データファイル(ヘッダーを付加しない形式)を選択できます。

なお、MSX-DOS、DOS2両方で動作しますが、画面モードは40文字または80文字モードを使用してください。

使い方は右上の使用方法に書いてあるとおり、入力ファイル名、出力ファイル名、スイッチを設定します。各パラメーターは〝,〟で区切るところに注意してください。出力ファイル名は省略することができますが、その場合、入力ファイル名と同じ名前に〝.BIN〟または〝.DAT〟が加わったファイル名で出力されます。

そのほかCOMファイルのどこからどこまでを切り出すかを16進数で設定することもできます。スタートアドレスは切り出すデータの開始アドレスを設定し、エンドアドレス＋１は切り出すデータの最終アドレス＋１を設定します。たとえば、9000H番地から9FFFH番地までを切り出す場合は、

……9000,A000

となります。

スタートアドレス、エンドアドレス＋1を省略した場合は、L80実行後の画面に表示されているアドレス表示部分を読み込んで設定します(右下の画面写真を参照)。もちろんアドレス表示部分が画面上に残ってない場合は、エラーになります。

使い方の例を紹介しましょう。

A＞M80 =TEST
A＞L80 /P:9000, TEST, TEST/N/E
A＞COMBIN TEST.COM,,/B

これが一番オーソドックスな使用方法でしょう。つまり、L80を使って〝TEST.COM〟というファイルを作成し、L80実行後の画面が残っている状態でCOMBINを実行します。出力ファイル名が省略されていますが、〝/B〟でバイナリーファイルが指定されているため、出力ファイル名は〝TEST.BIN〟になります。

使用方法

COMBIN <入力ファイル名>, [<出力ファイル名>], <スイッチ>
[, <スタートアドレス>, <エンドアドレス＋１>]

※スイッチ

出力ファイルの形式が、バイナリーファイルかデータファイルかを指定します。省略はできません。スイッチは
/B(バイナリーファイルとして出力します)
/D(データファイルとして出力します)
のふたつです。

バイナリーファイルとは、プログラム本体の前部に、スタートアドレスやエンドアドレスなどの７バイトのヘッダーを付加した形式のファイルです。この形式のファイルの場合、MSX-BASICの〝BLOAD〟命令で読み込みが可能です。また、データファイルとは、このヘッダーを付加しないそのままのファイルをいいます。

<機能>

L80が出力したCOMファイルの内容を、指定したファイル名に、バイナリーファイルの場合は〝.BIN〟、データファイルの場合は〝.DAT〟を加えて出力します。

⬇L80を実行すると下の画面のように〝Data　○○○○　××××……〟とアドレスが表示されます。このアドレスを取り込み、必要な部分だけファイルを切り出します。

ツールプログラム募集中だ!!

このコーナーでは読者のみなさんのプログラムを募集しています。DOSの外部コマンドに限らず、どんなBASICのプログラムでもかまいません。とにかくちょっと便利なツールができたら、右のあて先まで送ってください。採用分には、当社規定のプログラム料をお支払いいたします。投稿の際は、プログラムをディスクにセーブし、住所、氏名、年齢、電話番号などを明記してください。

あて先

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
Tools募集係

●イラスト/岩村実樹

Cの神様

さて第1回の先月号で約束したとおり、今月からはC言語で作ったツールプログラムを紹介していこうと思う。詳しいプログラムの解説は省いているので、よーくリストを見て、Cのテクニックを研究してみよう。

Cでツールを作る その1 ▶BIN2REL.C

リロケータブルコンバーター

いろいろなツールプログラム

ツールプログラムといってもいろいろな種類のものがある。テキストファイルを加工したり検索したりするもの、パソコン通信などで利用するアーカイバー、ディレクトリー情報などを操作するもの、あるいはちょっとあぶないコピーツール。そのほかにもいろいろなツールプログラムが世に出回っている。Cの神様では、そういったほかではあまり紹介されていない役にたつツールを、ガンガン取り上げていこうと思う。

ということで、今回紹介するのはデータファイルをリロケータブルファイルに変換するツールだ。その名も〝BIN2REL.COM〞。MSX-DOS TOOLSのL80を利用してアセンブラーやCのプログラムを作る人は、こいつがあればかなり楽になる作業も多いはずだ。

ちなみに、L80用のリロケータブルファイルの構造について知りたい人は、MSX-DOS TOOLSのユーティリティーソフトウェアマニュアルの付録Dを参考にしよう。

BIN2RELは何をするものか?

たとえば、キミがアセンブラーやCで作ったプログラムにヘルプメッセージを付ける場合を考えてみよう。ヘルプメッセージはできればprintf関数やDB疑似命令の中には書きたくない。プログラムファイルとはべつに、ワープロなどで書きたいということにしてみよう。

このような方法でプログラムを完成させた場合、ヘルプモードに入るとヘルプファイルをディスクから読み込んでくることになるだろう。何画面にもおよぶ長いヘルプメッセージならともかく、1画面程度のメッセージならディスクをアクセスすることは避けたい。

こんなとき、BIN2RELを使うと便利だ。リスト1をみてみよう。これは外部シンボルHELP1から始まるテキストデータを、画面に表示するプログラムだ。テキストは〝HELP1.TXT〞というファイル名で作っておく。

これをリロケータブルファイルに変換するには、MSX-DOSのコマンド待ちの状態で

BIN2REL HELP1.TXT

とすればよい。これでデータの先頭にパブリックシンボル〝HELP1〞を持つリロケータブルファイルが完成する。あとはL80を使ってリンクするだけだ。以上をまとめて実行するバッチファイルも掲載しているので参考にしてほしい。

BIN2RELはMSX-C Ver1.2でコンパイル可能だ。また、最初の行にある〝MSXC〞と書かれている所を〝MSC〞と置き換えれば、MS-DOS用のMS-Cでもコンパイルできる。PC-9801などを利用してMSXのプログラムを開発している人は、利用してみよう。またMSX-C Ver1.1でコンパイルする場合、あるいはANKモードでこのプログラムを利用する場合は、メッセージを仮名文字や欧文になおして使ったほうがいいだろう。

バッチファイルの一例

```
m80 = sample1
bin2rel help1.txt
l80 sample1,help1,sample1/n/e
```

リスト1　サンプルプログラム

SAMPLE1.MAC

```
cseg

main::  ld      hl,help1##
lp:     ld      a,(hl)
        cp      1ah
        ret     z
        ld      e,a
        ld      c,2
        push    hl
        call    5
        pop     hl
        inc     hl
        jp      lp

        end
```

くわしい使い方を読め

BIN2RELのコマンドラインは基本的に次のように書く。

BIN2REL[オプション][入力ファイル名][出力ファイル名]

オプションと出力ファイル名は省略可能で、拡張子〝.REL〞の、入力ファイルと同じ名前のファイルが出力される。またデータの先頭に付けられるパブリックシンボルは、出力ファイル名を左から6文字取ったものが付けられる。それ以外のシンボル名を使用したいときは、これから説明するオプションを利用しよう。また入力ファイルの拡張子は省略できないが、出力ファイルは拡張子を省略した場合〝.REL〞が付けられる。

オプションには次の5種類がある。オプションはいくつでも指定できるが、相反するオプションが付けられた場合、より右側にあるオプションが優先される。

/C コード相対モードの指定

L80で扱えるプログラムカウンターモードには4種類あるが、そのうちのコード相対モードを指定する。ただしコード相対モードはデフォルトなのでとくに指定しなくてもよい。

/D データ相対モードの指定

プログラムカウンターモードをデータ相対モードに指定する。

/Oxxxx オフセットの指定

データの先頭の何バイト目から扱うかを、〝O〞の後に16進数で指定する。デフォルトは0。

/Lxxxx データ長の指定

データを何バイト扱うかを〝L〞のあとに16進数で指定する。デフォルトは0で、その場合ファイルの終わりまで扱う。

N 名前 シンボル名の指定

データの先頭に付けられるシンボル名を、出力ファイル名以外のものにしたいときに使う。

BIN2REL.C ソースリスト

```c
#define MSXC    0       /* コンパイラの識別用定数 */
#include        <stdio.h>

#ifdef  MSC
typedef unsigned int    INT;
typedef unsigned char   CHAR;
#define RDBN            0x8000
#define WTBN            0x8001
#endif

#ifdef  MSXC
typedef unsigned        INT;
typedef char            CHAR;
#define RDBN            0
#define WTBN            1
#endif

FILE    *FPS;           /* 入力ファイルポインター       */
FILE    *FPO;           /* 出力ファイルポインター       */
CHAR    SG = 'C';       /* セグメントの状態             */
INT     OS = 0;         /* ディフォルトオフセット       */
INT     LG = 0;         /* ディフォルトデータ長         */
CHAR    FO[128];        /* 出力ファイルネーム           */
CHAR    LV[7];          /* ラベル名                     */
INT     SKP = 0;        /* パス2の為に保存するシーク位置 */

help()
{
        printf("使用法¥n");
        printf("bin2rel [オプション] 入力ファイル名 [出力ファイル名]¥n");
        printf("¥n");
        printf("        /c      コードセグメントの指定¥n");
        printf("        /d      データセグメントの指定¥n");
        printf("        /oxxxx  オフセットの指定¥n");
        printf("        /lxxxx  データ長の指定¥n");
        printf("        /n名前  ラベル名の指定¥n");
        exit(1);
}

putbit(a,b)     /* b(0 < b <= 8)bitのデータをファイルに書き込む */
int     a;
CHAR    b;
{
        CHAR    i,c;
        static CHAR     pb = 0,co = 0;

        if(a == -1){
                if(co == 0)
                        return;
                for(i = 0;i < 8 - co;i++)
                        pb += pb;
                putc(pb,FPO);
                co = pb = 0;
                return;
        }

        c = (CHAR)(a % 256);
        for(i = 0;i < 8 - b;i++)
                c += c;

        for(i = 1;i <= b;i++){
                pb = pb + pb + c / 128;
                co ++;
                c += c;
                if(co == 8){
                        putc(pb,FPO);
                        co = pb = 0;
                        continue;
                }
        }
        SKP += b;
}

seta(n,seg)             /* 16進数をファイルに書き込む */
INT     n;
CHAR    seg;
{
        putbit((int)seg,(CHAR)2);
        putbit(n % 256,(CHAR)8);
        putbit(n / 256,(CHAR)8);
}

setb(s)                 /* 文字列をファイルに書き込む */
CHAR    *s;
{
        int     i;
        CHAR    *p;

        i = 0;
        p = s;
        while(*p++ != '¥0')
                i++;

        putbit(i,(CHAR)3);
        while(*s != '¥0')
                putbit((int)*s++,(CHAR)8);
}

CHAR    chkhex(pt)      /* 文字列が正しく16進数を表しているか調べる */
CHAR    *pt;
{
        CHAR    i;

        i = 0;
        while(pt[i] != '¥0')
                if(((pt[i] < '0' || pt[i] > '9')
                 && (pt[i] < 'A' || pt[i] > 'F')
                 && (pt[i] < 'a' || pt[i] > 'f')) || (i++ == 4))
                        return(1);
        return(0);
}

opset(spt)              /* オプションの解析 */
CHAR    *spt;
{
        int     d;
        CHAR    ef,i;

        ef = 0;
        switch(*spt){
                case 'C':
                case 'c':
                        if(*(spt + 1) == '¥0')
                                SG = 'C';
                        else
                                ef = 1;
                        break;
                case 'D':
                case 'd':
                        if(*(spt + 1) == '¥0')
                                SG = 'D';
                        else
```

C言語の可能性

最高速の言語は何？

もし今、この世で一番速く実行できるプログラミング言語は何かと聞かれたら、キミはなんて答えるかな。キミがコンピューターについて正しい知識を持っているならば、それはアセンブリ言語だと答えるだろう。最高速言語イコール、アセンブリ言語という考えは、多くの場合最も正しい答えと考えて間違いではない。

しかし最近の高級言語は、かなりハイレベルの最適化を行なうものが増えてきている。最適化とは、より速く、より小さい命令コードを生成するためのさまざまな工夫の総称だ。たとえばMSX-Cの場合、変数の一部をCPUレジスタに割り当てることにより、最適化を図っている。さらに最近のC言語コンパイラーでは、かなり人工知能的にコードを解析し、最適化を行なうものもある。また最近のCPUは、いろいろな条件で実行速度が変化する。たとえばR800の場合、ルーチンをアドレスの上位2桁が同じ256バイト以内にまとめると最も速く実行できる。これはプログラムカウンターの上位2桁が変化するとCPUにウエートがかかってしまうからだ。これはR800での例だが、CPUの機能が豊富になればなるほど、この手の条件は増える。

このようなことを考えながらアセンブラーでプログラムを組むことは非常に大変だ。数百バイトのプログラムならともかく、数十キロバイトのものになればほとんど不可能だろう。

このような機能に対応した最適化を行なう高級言語が出てきても、キミはアセンブリ言語が最高速言語であるといいきれるかな。

```
					ef = 1;
				break;
			case 'O':
			case 'o':
				if(chkhex(spt + 1) == 0)
					sscanf(spt + 1,"%x",&OS);
				else
					ef = 1;
				break;
			case 'L':
			case 'l':
				if(chkhex(spt + 1) == 0)
					sscanf(spt + 1,"%x",&LG);
				else
					ef = 1;
				break;
			case 'N':
			case 'n':
				if(*(spt + 1) == ':'){
				  for(i = 2;i < 8 && *(spt + i) != '¥0';i++)
					LV[i - 2] = toupper(*(spt + i));
				  LV[i -2] = '¥0';
				}
				else
					ef = 1;
				break;
			default:ef = 1;
		}

		if(ef == 1){
			printf("オプションの指定に誤りがあります.'/%s'¥n",spt);
			exit(1);
		}
}

fiset(fn)			/* 入力ファイルのオープン */
CHAR	*fn;
{
		if((FPS = fopen(fn,"rb")) == NULL){
			printf("'%s'が正しくオープンできません.¥n",fn);
			exit(1);
		}
}

foset(fn)			/* 出力ファイルネームのオープン */
CHAR	*fn;
{
		CHAR	*sp,i;
static	CHAR	*dt = ".REL";

		sp = FO;
		while(*fn != '¥0' && *fn != '.')
			*sp++ = *fn++;
		if(*fn == '¥0')
			fn = dt;
		do{
			*sp++ = *fn;
		} while(*fn++ != '¥0');

		if((FPO = fopen(FO,"wb")) == NULL){
			printf("'%s'が正しくオープンできません.¥n",FO);
			exit(1);
		}
}

sek(x)				/* ファイルシークポインターの移動 */
INT	x;
{
		INT	i;

		for(i = 0;i < x;i++){
			if(getc(FPS) == EOF){
				printf("オフセットの指定が異常です.");
				exit(1);
			}
		}
}

make()				/* 出力ファイルの作成 */
{
static	CHAR	buf[128];
		CHAR	i,m1,m2;
		INT	s,ct;
		int	c,fd,sh;

		putbit(0x42,(CHAR)7);		/* プログラム名指定	*/
		setb(LV);
		putbit(0x40,(CHAR)7);		/* エントリー記号指定	*/
		setb(LV);

		if(SG == 'C'){
			putbit(0x4d,(CHAR)7);	/* プログラム領域のサイズ */
			s = SKP + 2;
			seta(0,(CHAR)1);
			putbit(0x4b,(CHAR)7);	/* ロケーション指定	*/
			seta(0,(CHAR)1);
		} else {
			putbit(0x4a,(CHAR)7);	/* データ領域のサイズ	*/
			s = SKP + 2;
			seta(0,(CHAR)0);
			putbit(0x4b,(CHAR)7);	/* ロケーション指定	*/
			seta(0,(CHAR)2);
		}

		ct = 0;
		sek(OS);
		while((c = getc(FPS)) != EOF && (ct++ < LG || LG == 0)){
			putbit(0,(CHAR)1);	/* アブソリュート指定	*/
			putbit(c,(CHAR)8);
		}
		putbit(0x47,(CHAR)7);		/* エントリーポイント指定 */
		if(SG == 'C')
			seta(0,(CHAR)1);
		else
			seta(0,(CHAR)2);
		setb(LV);
		putbit(0x4e,(CHAR)7);		/* モジュール終了指定	*/
		seta(0,(CHAR)0);
		putbit(-1,(CHAR)0);		/* バイト境界にシークする */
		putbit(0x9e,(CHAR)8);		/* ファイル終了指定	*/

		fclose(FPS),fclose(FPO);

		fd = open(FO,RDBN);
		read(fd,buf,128);
		close(fd);

		sh = s % 8;
		m1 = 255 << (8 - sh);
		m2 = 255 >> sh;

		buf[s / 8 + 0] = (buf[s / 8 + 0] & m1) + ((ct % 256) >> sh);
		buf[s / 8 + 1] = ((ct % 256) << (8 - sh)) + ((ct / 256) >> sh);
		buf[s / 8 + 2] = (buf[s / 8 + 2] & m2)+ ((ct / 256) << (8 - sh));

		fd = open(FO,WTBN);
		write(fd,buf,128);
		close(fd);
}

main(argv,argc)
int	argv;
CHAR	*argc[];
{
		CHAR	frw,*pb,*pb2,i;

		printf("BIN2REL version 1.0¥n");
		if(argv == 1)
			help();

		frw = 0;
		LV[0] = '¥0';

		for(i = 1;i < argv;i++){
			if(argc[i][0] == '/'){
				opset(&argc[i][1]);
			}
			else if(frw == 0){
				fiset(pb = argc[i]);
				frw = 1;
			}else{
				foset(argc[i]);
				frw = 2;
				break;
			}
		}
		if(frw == 1){
			pb2 = pb;
			while(*pb != '¥0' && *pb != '.')
				pb++;
			*pb = '¥0';
			foset(pb2);
		}
		if(frw == 0)
			help();

		if(LV[0] == '¥0'){
			pb = FO;
			while(*pb != '¥0')
				pb++;
			while((pb != FO - 1) && (*pb != '¥¥') && (*pb != ':'))
				pb--;
			pb++;
			for(i = 0;i < 6 && *(pb + i) != '.' && *(pb + i) != '¥0'
			 ;i++)
				LV[i] = toupper(*(pb + i));
			LV[i] = '¥0';
		}
		make();
		printf("complete¥n");
}
```

BASIC(ベーシック)の神様

漢字には、扱いやすくするために漢字コードと呼ばれる通し番号がつけられている。今回は、その漢字コードのさまざまな種類についてのことと、関連するコマンドの解説を中心に話を進めていくぞ。

今月のお題目 漢字活用術2

今回も先月に引き続き、漢字の使い方を説明するぞ。漢字の使用は応用範囲が広いから、ぜひ身につけておきたいものだ。

今回は漢字コードについて話してみたいと思う。またそれを使うためのいくつかの命令を紹介していくぞ。

また応用として、住所録のようなものを作ってみた。プログラムを調べて、使いやすいように改良してみるのもおもしろいだろう。

漢字コードを調べてみよう

知っている人も多いと思うが、MSXで使う漢字でない普通の文字(半角文字)には、ASCIIコードと呼ばれる通し番号がつけられている。これはもともとアルファベットを表わすために作られた、0から127までのコードだ。日本ではかな文字を表わすためにこれを拡張して、0から255までの番号で文字を表わしている。

まだワープロも普及していないころは、文字を表わすにはASCIIコードだけで十分だった。大型コンピューターのプログラムでも

TANKA = 200 YEN

なんていうメッセージが使われていたからね。しかし時代が進み、コンピューターやワープロなどの情報機器で漢字を表示したいという要求が高まってくると、いままでの文字コードでは対応しきれなくなってきた。そんな中で出てきたのが、JISコード、シフトJISコードなどと呼ばれる漢字コードだ。またワープロなどでよく使われる、区点コードというものもある。

現在パソコンで主流の文字コードは、シフトJISコードだ。もちろんMSXの漢字コードもシフトJISコードを採用している。シフトJISコードは4ケタの16進数で表わされるコードなのだが、上2ケタが必ず81Hから9FH、あるいはE0HからEFHになっている。これはMSXでは半角のひらがなを表わすためのコードだが、逆にいうとひらがな以外の半角文字が、今までのASCIIコードと同じに扱えるという利点があるわけだ。漢字モードで半角のひらがなが使えないのも、こういう理由からなんだね。

また今ではMSXで作ったファイルを、他のパソコンで読むこともできるが、こういったことも漢字コードがシフトJISコードに統一されているおかげだといえる。

さてここまで読んでくれた読者なら、どの文字にどの漢字コードが割り振られているのか疑問に思うことだろう。それを調べるのが、今回説明する3つの命令だ。くわしい使い方や書式を書いておくので参考にしてほしい。またCALL KANJI命令は前回少しふれたが、説明が足りなかったのでくわしい使い方を書いておいた。これも参考にしてほしい。

CALL KANJI 2

(2:機能)

MSXで漢字を使う場合、最初に実行しなくてはならない命令だ。機能には0から3までの数字を指定する。これによって画面に表示される漢字の大きさや、数が変わってくるのだ。

機能0　横64 × 縦13文字
機能1　横80 × 縦13文字
機能2　横64 × 縦26文字
機能3　横80 × 縦26文字

ただしこれは半角文字の場合で、全角文字を使うと横の文字数は半分になる。またこれは最大値なので、WIDTH命令を使うことにより横幅を変えることもできるぞ。また機能が2または3の場合、インターレスモードを使うので文字がちらついてしまう。

CALL KNJ(A$, "3F40")

(A$:文字変数　"3F40":文字列)

文字列で指定した16進数に対応する全角文字を、文字変数に代入する命令だ。文字列が8000H未満ならJISコード、8000H以上ならシフトJISコードとして扱われる。例題の場合、文字列はJISコードとして扱われるので、JISコード3F40Hに対応する"神"がA$に代入される。

また本文では説明していないが、JISコードは必ず8000H未満になるのだ。もっと詳しくいうと、上2ケタが21Hから7EH、下2ケタも21Hから7EHの範囲になっている。ちなみにシフトJISコードの下2ケタは、40HからFCHの範囲だ。ただし7FHであることはない。この範囲を守らないと、予想外の値が代入されるので注意してくれ。

CALL JIS(A$, "神様")

(A$:文字変数　"神様":文字列)

文字列の最初の文字を、16進数4ケタのJISコードに変換して文字変数に代入する。代入される値は16進数字を表わす文字列であって、数値そのものではないので注意してほしい。数値として利用したいときは、VAL関数などを利用しよう。たとえば

```
10 CALL JIS(A$,"神様")
20 B=VAL("&H"+A$)
```

といった使い方が考えられる。例題の場合、"神"の持つJISコード"3F40"がA$に代入される。

MSXではJISコードを使う機会はあまりないかもしれないが、PUT KANJI命令などでJISコードが必要になる。この命令についてはべつの機会に説明しよう。

CALL SJIS(A$, "神様")

(A$:文字変数　"神様":文字列)

文字列の最初の文字を、16進数4ケタのシフトJISコードに変換して文字変数に代入する。例題の場合、A$に"神"のシフトJISコードである"905F"が代入される。

また今回紹介した命令は、どれも文字列の部分に文字変数を使うことも可能だ。さらに"CALL"の代わりに、アンダーバー"_"を使うこともできる。たとえば

```
10 _KANJI2
20 C$="神様":_JIS(A$,C$)
30 B=VAL("&H"+A$)
```

といったことが可能だ。

住所録もどき(?)を作ってみたぞ

応用プログラムとして、住所録を作ってみた。対応機種はMSX2+以降、あるいはMSX2にソニーのHBI-J1、またはMSX-DOS2カートリッジを取り付けたものが必要だ。

このプログラムはディスクアクセスをともなうので、ディスクをドライブに準備してから実行しよう。またメッセージに従ってプログラムを終了するまでは、絶対にドライブからディスクを抜かないようにしよう。そうしないとせっかく作ったデータファイルが壊れてしまうことがあるぞ。

プログラムを実行すると、検索、登録、修正、終了のどの作業を行なうかを聞いてくる。初めて実行するときは2の登録を選ぼう。登録を選ぶと、名前、電話番号、郵便番号、住所、コメントを入力するように指示がでるので、それぞれ指定された文字数以内で入力しよう。ただしここで指定されている文字数は半角文字の文字数なので、全部全角文字を使うと文字数は半分になる。

1の検索を選ぶと、キーワードを入力するように指示がでる。名前、電話番号、郵便番号、住所、コメントのそれぞれについて、キーワードを入力しよう。キーワードの設定が必要ないところはリターンキーを押せばよい。たとえば名前に〝鈴木〟、住所に〝東京都〟を設定すれば、都内に住む名字が〝鈴木〟の人のデータが表示される。

3の修正を選ぶと修正するレコードナンバーを聞いてくる。レコードナンバーがわからないときは、はじめに検索を選んで修正したいデータのレコードナンバーを調べておこう。また修正するデータの入力方法は登録の場合と同じだ。

4の終了を選ぶと、このプログラムを終了する。プログラムを終了するときは、必ずこのコマンドを実行するようにしよう。

サンプルリスト　住　所　録

```
1000 _KANJ1:WIDTH 64:KEY OFF:DEFINT A-Z
1010 OPEN "juusho.dat" AS #1 LEN = 128
1020 FIELD #1,20 AS NM$,14 AS TN$,6 AS Y
B$,50 AS AD$,38 AS CM$
1030 GOSUB 1520:ON S GOSUB 1050,1330,142
0,1830
1040 GOTO 1030
1050 _CLS:R=1
1060 IF LOF(1)=0 THEN 1280
1070 R=1:N1$="":T1$="":Y1$="":J1$="":C1$
=""
1080 _CLS:PRINT "キーワードを設定します
。"
1090 GOSUB 1670:_CLS:GOSUB 1610
1100 Q$="":INPUT "よろしいですか?(Y/N)"
;Q$
1110 IF Q$="N" OR Q$="n" OR Q$="Ｎ" OR Q
$="ｎ" THEN 1080
1120 IF NOT(Q$="Y" OR Q$="y" OR Q$="Ｙ"
OR Q$="ｙ") THEN 1100
1130 _CLS:PRINT "検索中レコード";R;
1140 GET #1,R:IA=0
1150 IA=(INSTR(NM$,N1$)<>0)+(INSTR(TN$,T
1$)<>0)+(INSTR(YB$,Y1$)<>0)+(INSTR(AD$,J
1$)<>0)+(INSTR(CM$,C1$)<>0)
1160 IF IA<>-5 THEN 1270
1170 PRINT "該当":GOSUB 1610
1180 PRINT
1190 PRINT "RETURN:次へ"
1200 PRINT "SPACE :キーワード変更"
1210 PRINT "ESC   :メニューへ"
1220 I$=INKEY$:IF I$<>"" THEN 1220
1230 I$=INKEY$:IF I$="" THEN 1230
1240 IF I$=CHR$(27) THEN RETURN
1250 IF I$=" " THEN 1080
1260 IF I$<>CHR$(13) THEN BEEP:GOTO 1230
1270 R=R+1:IF R <= LOF(1)/128 THEN 1130
1280 _CLS
1290 PRINT "Fileを全て検索しました。"
1300 PRINT "Return keyを押して下さい。"
1310 I$=INKEY$:IF I$<>"" THEN 1310
1320 I$=INKEY$:IF I$=CHR$(13) THEN RETUR
N:ELSE 1320
1330 N1$="":T1$="":Y1$="":J1$="":C1$=""
1340 R=LOF(1)/128+1:F$="登録"
1350 _CLS:PRINT "レコード";R;"を";F$;"し
ます。"
1360 PRINT:GOSUB 1670:_CLS:GOSUB 1610
1370 PRINT
1380 Q$="":INPUT "よろしいですか?(Y/N)"
;Q$
1390 IF Q$="N" OR Q$="n" OR Q$="Ｎ" OR Q
$="ｎ" THEN 1350
1400 IF NOT(Q$="Y" OR Q$="y" OR Q$="Ｙ"
OR Q$="ｙ") THEN 1380
1410 PUT #1,R:RETURN
1420 _CLS
1430 INPUT "修正するレコードナンハーを入
力して下さい。";R
1440 IF R < 1 OR R > LOF(1)/128 THEN BEE
P:PRINT "レコードが存在しません。":GOTO
1430
1450 _CLS:PRINT "レコード";R
1460 GET #1,R:GOSUB 1610:PRINT
1470 Q$="":INPUT "修正します。よろしいで
すか?(Y/N)";Q$
1480 IF Q$="N" OR Q$="n" OR Q$="Ｎ" OR Q
$="ｎ" THEN RETURN
1490 IF NOT(Q$="Y" OR Q$="y" OR Q$="Ｙ"
OR Q$="ｙ") THEN 1470
1500 N1$=NM$:T1$=TN$:Y1$=YB$:J1$=AD$:C1$
=CM$
1510 F$="修正":GOTO 1350
1520 _CLS
1530 PRINT "1:検索"
1540 PRINT "2:登録"
1550 PRINT "3:修正"
1560 PRINT "4:終了"
1570 PRINT
1580 INPUT "番号を選んで下さい。";S
1590 IF S < 1 OR S > 4 THEN 1520
1600 RETURN
1610 PRINT "名前      ";NM$
1620 PRINT "電話番号 ";TN$
1630 PRINT "郵便番号 ";YB$
1640 PRINT "住所      ";AD$
1650 PRINT "コメント ";CM$
1660 RETURN
1670 PRINT "名前を入力して下さい。(20文
字以内)"
1680 PRINT N1$;CHR$(13);
1690 LINEINPUT N1$:LSET NM$=N1$
1700 PRINT "電話番号を入力して下さい。(1
4文字以内)"
1710 PRINT T1$;CHR$(13);
1720 LINEINPUT T1$:_KACNV(T1$,T1$):LSET
TN$=T1$
1730 PRINT "郵便番号を入力して下さい。(6
文字以内)"
1740 PRINT Y1$;CHR$(13);
1750 LINEINPUT Y1$:_KACNV(Y1$,Y1$):LSET
YB$=Y1$
1760 PRINT "住所を入力して下さい。(50文
字以内)"
1770 PRINT J1$;CHR$(13);
1780 LINEINPUT J1$ :LSET AD$=J1$
1790 PRINT "コメントを入力して下さい。(3
8文字以内)"
1800 PRINT C1$;CHR$(13);
1810 LINEINPUT C1$:LSET CM$=C1$
1820 RETURN
1830 END
```

プログラムの仕組みについて

このプログラムはMSXの漢字モードを利用している。漢字モードの特徴としては、PRINT文の中に漢字が書けるということだろう。また漢字文字列を効率よく使うために、アンダーバーで始まるいくつかの命令を利用している。

随所にある_CLS命令は漢字モードの画面を消去する命令だ。機能は普通のCLS命令と変わらないが、漢字モードではこれを使う。

また1720行での電話番号の入力、および1750行での郵便番号の入力には、入力された文字列を_KACNV命令を使って全角文字を半角文字に変換している。これはどちらの文字で入力しても、同等に扱えるようにするためだ。

また、このプログラムではユーザーにYかNを入力させるところ(1100行など)が多いが、大文字、小文字、全角、半角のすべてに対応させている。

質問、意見を募集中

今月はスペースの都合でやむなく質問コーナーをお休みさせていただいた。次号からまた復活するので、右記の住所までどしどしはがきを送ってちょーだいね。では、来月号もお楽しみに。

〒107-24
東京都港区南青山 6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
BASICの神様係

ショートプログラム・ハウス

今月はべーしっ君対応の作品が3本もある。べーしっ君を持ってないユーザーにはゴメンナサイというほかないけど、なかなかおもしろい作品がそろったので許してくださいな。まずはとにかく遊んでみてね。

●イラスト/なかのたかし

第2席入選作品　賞金5万円

マーシ条約

東京都/今楠木佐伴　MSX2 VRAM64K　※要MSXべーしっ君
リストは137ページに掲載

マウスでぐるりと輪を描いて、キレイに描けたらおめでとさん。という、単純きわまりないゲーム。ちなみにこのプログラムを実行するためにはMSXべーしっ君と漢字ROM、マウスが必要となる。

タイトル画面でマウスの左ボタンをクリックするとゲームが始まる。画面に矢印が現われるので、左ボタンを押しながら輪を描こう。

正確な円に近いほど高得点になる。ただし画面の比率の関係から、実際にはやや横長ぎみに楕円を描いたほうがよさそうだ。ちなみに編集部のハイスコアは、正攻法で144点、ちょっとズルして2万点、といったところだ。

7点

⬆高得点の秘訣は、なめらかに、横長ぎみに、そして始点と終点を合わすことだ。

行番号表

行番号	内容
100〜210	画面の初期化
220〜380	タイトル画面の表示
390〜490	変数の初期化
500〜610	メインルーチン
620〜730	終了時の効果音
740〜820	中心座標の決定
830〜860	半径の決定および円の表示
870〜900	得点の計算
910〜990	得点表示

変数表

変数	内容
PX(n), PY(n)	プロットの座標
DS(n)	中心点までの距離
CX, CY	カーソルの座標
N	置いた点の数
F	効果音用周波数
MX, MY, NX, NY	円周の端部の座標
OX, OY	中心の座標
R	半径
SC%	得点

編集部からのアドバイス

私は気にいってます

これこれ、こういうゲームを待っていたんだよね。ただマウスで円を描くだけなんだけど、じつはこれが一番難しい。これをゲームにしてしまう作者のセンスには驚いたな。得点計算の処理もよくできているし、操作性もいいし、効果音もゲームをよりいっそう盛り上げている。はまってしまうとなかなかやめられないゲームだぞ。

(評/吉田哲馬)

第2席入選作品　賞金5万円

ARMJOE

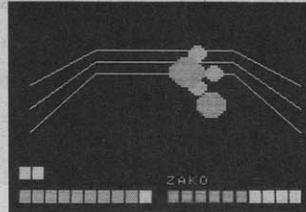
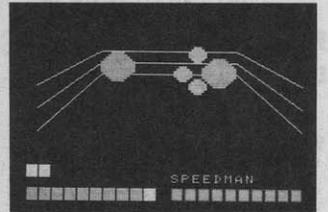
東京都/中原暢文　MSX2 VRAM64K　※要MSXべーしっ君
リストは137ページに掲載

最近なぜか目立ってきた、ボクシングを題材にした作品。かなりデフォルメされてはいるが雰囲気がよく出ていて、頭に血が上ぼること請け合いのゲームだ。この作品もまた、MSXべーしっ君とマウスが必要。

画面の手前にある青い丸がプレーヤーのグローブで、奥の赤い丸が敵のグローブ。グローブはマウスを左右に動かすことによって左右に、また左ボタンをクリックすることによって上下に移動する。

そして、マウスを上下に動かすとパンチを放つことができる。一定数パンチをヒットさせればこっちの勝ちだ。

実際にプレーしてみればわかるが、マウスをせわしなく動かさなければならないために腕がムチャクチャ疲れる。体力が資本のゲームだといえよう。

ちなみにturbo Rの高速モードで遊ぶ場合は、プログラムの230行の〝VR=4〟というところを〝VR=1〟に変更する必要がある。

⬆敵キャラは6人登場し、それぞれ動きが速い、ガードが固いなどの特徴がある。

⬆操作を工夫すれば、フックやアッパーなど多彩なパンチを打つことができる。

編集部からのアドバイス

マウスが壊れそう

シンプルな画面構成ながら、ボクシングの雰囲気がなかなかよく出ている。とくにマウスによる操作感覚が非常にそれっぽい仕上がりで、ついついマウスを握る手にも力が入るってーもんだ。

たんなる殴り合いではなく、マウスの操作ひとつでいろんなテクニックを使い分けることができるようになっているのもいい。あとはもう少し演出や画面構成に工夫することと、ゲームバランスを練り込めばバッチリだ。しかし、熱くなるとマウスを壊しちゃいそうでコワイな、こりゃ。

(評/林ロロオ)

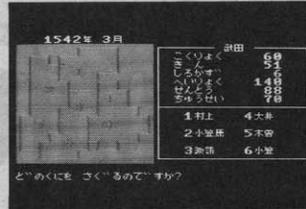
第3席入選作品　賞金3万円

群雄割拠

東京都/石原毅　MSX　32K以上
リストは139ページに掲載

戦乱の世を舞台に、各地方の大名が地元の国の制覇に成功するまでを描いた、壮大な規模のシミュレーションゲームだ。〝信長編〟や〝上杉編〟などたくさんのシナリオが送られてきたんだけど、スペースの都合で〝武田信玄編〟のみを掲載させてもらった。

このシナリオでは、武田信玄が地元の領土を統一することが目的。0〜9までのキーとリターンキーを使い、下の表のようなコマンドを駆使することになる。大名には国力、金、城数、兵力、戦闘力、忠誠度の6つのパラメーターが用意されていて、兵力がなくなってしまったらゲームオーバーだ。

コマンドが可能な限り簡略化されていて、初心者にもなじみやすい仕様になっているのが魅力。

↑最初のうちは、兵力や戦闘力をできるだけ高めておいたほうがよさそうだ。

↑戦をするにも金がかかる。内政も決して軽んじてはならないのだ。

行番号表

行番号	内容
10〜60	初期設定
70〜130	時間の処理
140〜170	コマンドの選択
180〜300	内政コマンドの処理
310〜460	軍事コマンドの処理
470〜510	偵察コマンドの処理
520〜740	各大名の思考ルーチン
750〜770	内政の処理
780〜880	戦争の処理
890〜950	戦後の処理
960〜1060	滅亡した場合の処理
1070〜1220	戦闘時のアニメーション
1230〜1340	数値の表示
1350〜1440	メッセージの表示
1450〜1510	エンディングの処理
1520〜1540	ゲームオーバー処理
1550〜1600	タイトル画面の表示
1610〜1650	ゲーム画面の表示
1660〜1730	キャラクターパターン設定
1740〜1900	データの読み込み
1910〜2620	各種データ

コマンド一覧表

1内政	1開発	国力を上げる。金10につき5ポイントアップ。
	2施し	忠誠度を上げる。金20につき5ポイントアップ。
	3税率	10パーセント単位で税率を変更する。
2軍事	1雇用	新兵を雇用する。金1につき兵力1ポイントアップ。
	2訓練	戦闘力を上げる。兵力に応じてかかる金が変わる。
	3戦争	敵の領土に攻め込む。兵力の半分の金が必要。
3様子を見る		各大名の国力、兵力などを調査する。
4何もしない		何もしないで次の月まで待つコマンド。

編集部からのアドバイス

力作だが、やや単純

とりあえず、大変な力作であることは間違いない。というのも、誌面に掲載した本作品のほかにも、多数のシナリオや細かい設定資料がドサッと送られてきたので驚いてしまったのだ。

で、作品の出来映えのほうだけど……。やや簡略化しすぎ、という感がある。ショートプログラムということを考えても、もう少しゲーム性を高める工夫が必要かな。

（評/林ロロオ）

第3席入選作品　賞金3万円

パーム　ミイラ男編

神奈川県/鈴木朝夫　MSX2　VRAM64K　※要MSXベーしっ君
リストは141ページに掲載

勇者を操作して、村に住み着いたミイラ男の大群を退治することが目的のアクションゲーム。実行するためにはMSXベーしっ君が必要になるので気をつけてほしい。

勇者はカーソルキーまたはジョイスティックで上下左右に動き、スペースキーまたはトリガーAでナイフを投げる。ミイラ男をやっつけるたびに経験値がたまっていき、一定量まで増えると鍛冶屋でナイフを鍛えてもらうことができるようになっている。これを繰り返していくうちにボスキャラが登場するので、そいつをやっつけることができたらクリアーだ。ヒットポイントがなくなってしまったらゲームオーバー。

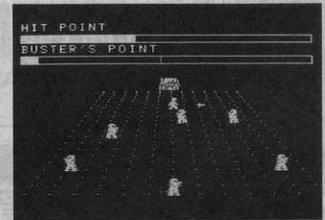
↑斜めからの視点の画面構成が斬新。

↑だんだん敵の動きが機敏になってくる。

編集部からのアドバイス

奥行きのあるゲームだ

なんといってもパースのついた画面がよい。あとは遊べるかどうか、という話になりがちだけど、パースの感じがかなり気持ちいいので触れないことにしよう。

（評/そらまめ）

投稿大募集中！

入学、卒業のシーズンがひと段落ついたせいか、このところまた投稿の数が増えてきたみたい。いい傾向である。投稿作品が増えたら採用確率が下がるんじゃないかって？　心配はご無用。いい作品だったら増ページしてでもガンガン紹介していくつもりなので、安心して編集部まで送ってくれ。

では、応募要項を。作品を応募するさいは、必ずディスクまたはテープにセーブしたうえで、あなたの住所、氏名、年齢、電話番号と、変数表、行番号表など、プログラムの内容に関する資料を添えて編集部まで送ってほしい。盗作や他誌との二重投稿は絶対禁止、ということは言うまでもない。とにかくビシバシ送ってー。

あて先
〒107-24
東京都港区南青山6-1-1
スリーエフ南青山ビル
（株）アスキー
MSXマガジン編集部
ショートプログラム係

ソフトウェアコンテスト

Software Contest

以前、第2席入選作品で準堀井賞を獲得した『Devil Hunter』という作品を覚えているかな? その作者の第2弾が今回紹介する『Castle Nait』だ。デキがいいので今回も3席入選なんだな。

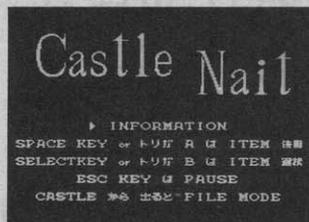
第3席入選作品 賞金10万円

Castle Nait キャッスルナイト

長崎県/小村勝也

MSX2 VRAM128K

Castle Nait

▶ INFORMATION
SPACE KEY or トリガ A は ITEM 使用
SELECTKEY or トリガ B は ITEM 選択
ESC KEY は PAUSE
CASTLE から 出ると FILE MODE

⬆"INFORMATION"を選択すると、簡単な操作説明が出るぞ。

⬆あちこちにアイテムが落ちている。それもかなりの数だ。スゴイぞー。

⬆これはSCREEN5を使った、オープニングのワンシーンなのだ。

『Castle Nait』は、マップのあちこちに落ちているアイテムを集めながら、ボスキャラなどを倒して進んでいく、アクションRPGだ。

カーソルキーまたはジョイスティックの方向キーで主人公のキャラクターを移動させ、アイテムを使用するときはスペースキーまたはトリガーAを使う。アイテムの選択は[SELECT]キーまたはトリガーBを使用し、[ESC]キーを押すとゲームを一時中断することができる。また、スタート地点からまっすぐ下に行き城から出ると、ゲームのセーブ、ロードができるぞ。

基本的にアイテムを取るときはそのアイテムの上に乗るだけでいいんだけど、体力回復のハートやキャノンの弾などは、HPや弾の所持数が最大のときには取ることができない。アイテムは取るまでずっとマップ上に残っているので、あとのことを考えて計画的に取るようにしよう。そのほかゲームの途中でボスキャラがたくさん出てくるので、どの部分が弱点か確かめながら倒していくといいだろう。

今回紹介した『Castle Nait』は例によって『MSXマガジン8月号プログラムサービス』に収録されているので、興味のある人は買って遊んでみよう。

アイテム一覧

アイテム	説明
BOMB(ダイナマイト)	一度使うとなくなる
BURNER(火炎放射器)	何回でも使えるアイテム
CANNON(キャノン)	弾を補充すると使える
ハート	体力が回復する
JEWEL(宝石)	ゲーム進行に必要

編集部から

ゲームとしての完成度は非常に高くエンディングまで一気に遊ばせてもらった。しかし、この作品ならではのオリジナル要素にかける気がした。MSX2対応なのにデモ以外のゲーム画面がMSX1なのは残念。前作同様グラフィックもうまいのだからMSX2のグラフィックで描いて欲しかったな。

(評/ドットおたく吉田)

グランプリ賞金50万円 ソフトウェアコンテスト応募要項

"MSXマガジン・ソフトウェアコンテスト"では、みなさんからのオリジナルプログラムを募集しています。優秀な作品にはグランプリ50万円が贈られます。そして第2席、第3席に入賞した作品には、それぞれ30万円と10万円が贈られることになっています。

なお、入賞した作品は毎月8日にTAKERUから発売される、『MSXマガジンプログラムサービス』に収録されることになっています。

●募集部門
①ゲームシナリオ部門
②ゲームプログラム部門

●応募条件
雑誌などに未発表のオリジナル作品で、(株)アスキーの要請によりMSXマガジン誌上で掲載できるもの、およびパッケージ販売、またはTAKERUで販売できるものに限ります。また、入選作の著作権は、(株)アスキーに帰属します。当然のことながら、他人のプログラムの全部、または一部をコピーしたものや、二重投稿は固くお断りいたします。

なお、MuSICA('90年10月号で紹介)を使用してもかまいませんが、その際、使用していることを明記するようにしてください。

●応募方法……応募作品には、以下の書類を必ず同封してください。
①プログラムを記録したメディア(フロッピーディスク、カセットテープなど)を記したもの。
②MSX、MSX2、MSX2+、turbo Rの別。必要RAM、VRAMの表示。実行方法、遊び方を記載したもの。
③あなたの住所、氏名、年齢、電話番号(連絡先)、賞金の振り込み口座(銀行名、支店名、口座番号、名義人の住所、氏名)を明記したもの(住所、氏名には必ずフリガナをつけてください)。なお、20歳未満の方は、保護者の方の承諾を受け、保護者の方の住所、氏名、電話番号も明記してください。

あて先
〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
ソフトウェアコンテスト係

リスト
ショートプログラム・ハウス

マーシ条約

操作方法は134ページに掲載

```
100 '*** Screen Init. ***/
110 SCREEN 5,0:COLOR 15,0,0:COLOR=NEW
120 SPRITE$(0)=CHR$(&H80)+CHR$(&HC0)+CHR
$(&HE0)+CHR$(&H80)
130 FOR I=0 TO 1:SET PAGE ,I:CLS:NEXT I
140 COLOR=(14,0,0,0):COLOR=(15,0,0,0)
150 FOR J=0 TO 1:RESTORE
160 FOR P=0 TO 1:SET PAGE ,1-P
170 FOR I=0 TO 4:READ A
180 PUT KANJI(86+I*17-J,96-J),A,9+J+P*5,
TPSET
190 NEXT I:NEXT P:NEXT J
200 DATA &h2352,&h2345,&h2341,&h2344,&h2
359
210 DATA &h255e,&h213c,&h2537,&h3e72,&h4
c73
220 '*** Title ***/
230 SOUND 6,0:SOUND 7,&H2E
240 SOUND 11,0:SOUND 12,50
250 SOUND 0,&HE8:SOUND 1,&HE
260 SOUND 8,16:SOUND 9,0:SOUND 13,14
270 FOR I=0 TO 7
280 IF I<4 THEN A=0 ELSE A=I-4
290 COLOR=(14,A,A,A):COLOR=(15,I,I,I)
300 FOR W=0 TO 30:NEXT W
310 NEXT I
320 CALL TURBO ON
330 A=1.57
340 PUT SPRITE 0,(COS(A)*80+128,SIN(A)*8
0+104),7,0
350 IF STRIG(1) OR STRIG(3) THEN 380
360 A=A+.01:IF A=6.28 THEN A=0
370 GOTO 340
380 CALL TURBO OFF
390 '*** Start ***/
400 SOUND 0,&HE8:SOUND 1,&HE
410 SOUND 8,16:SOUND 9,0
420 SOUND 12,10:SOUND 13,8
430 SET PAGE 1,0:CLS
440 FOR W=0 TO 300:NEXT W
450 DEFINT P:SC%=0
460 CALL TURBO ON(SC%)
470 DIM PX(300),PY(300),DS(300)
480 CX=128:CY=106:N=0:F=&HEE8
490 SET PAGE 0:A=PAD(12)
500 '*** Drawing ***/
510 PUT SPRITE 0,(CX,CY),7,0
520 A=PAD(12)
530 CX=CX+PAD(13):CY=CY+PAD(14)
540 ON -STRIG(1)*2-(N>0)+1 GOTO 510,610,
550,560
550 PSET (CX,CY):SOUND 8,13:GOTO 570
560 LINE -(CX,CY)
570 PX(N)=CX:PY(N)=CY:N=N+1
580 SOUND 0,F MOD 256:SOUND 1,F¥256
590 F=F/1.00463
600 IF N<=300 THEN 510
610 PUT SPRITE 0,(0,217)
620 '*** Sound ***/
630 SOUND 0,&H74:SOUND 1,&H7:SOUND 9,16
640 FOR I=1 TO 3
650 SOUND 8,0:SOUND 12,2:SOUND 13,0
660 FOR W=0 TO 600:NEXT W
670 SOUND 8,16:SOUND 12,10:SOUND 13,0
680 IF I<3 THEN FOR W=0 TO 1200:NEXT W
690 NEXT I:SOUND 8,12
700 FOR W=0 TO 600:NEXT W
710 FOR F=&H774 TO &HFFF STEP 8
720 SOUND 0,F MOD 256:SOUND 1,F¥256
730 NEXT F:SOUND 8,0
740 '*** Get Circle ***/
750 MX=0:MY=0:NX=255:NY=211
760 FOR I=0 TO N-1
770 IF MX<PX(I) THEN MX=PX(I)
780 IF MY<PY(I) THEN MY=PY(I)
790 IF NX>PX(I) THEN NX=PX(I)
800 IF NY>PY(I) THEN NY=PY(I)
810 NEXT I
820 OX=(MX+NX)/2:OY=(MY+NY)/2
830 A=0:FOR I=0 TO N-1
840 DS(I)=SQR((PX(I)-OX)*(PX(I)-OX)+(PY(
I)-OY)*(PY(I)-OY))
850 A=A+DS(I):NEXT I:R=A/N
860 CIRCLE (OX,OY),R,6
870 A=0:FOR I=0 TO N-1
880 A=A+ABS(DS(I)-R):NEXT I
890 SC%=2/(A/N/R)
900 CALL TURBO OFF
910 '*** Print Score ***/
920 SC$=STR$(SC%)
930 FOR J=0 TO 1
940 FOR I=2 TO LEN(SC$)
950 PUT KANJI(216+(I-LEN(SC$))*14-J,192-
J),&H2330+VAL(MID$(SC$,I,1)),12-J,TPSET
960 NEXT I
970 PUT KANJI(232-J,192-J),&H4540,12-J,T
PSET
980 NEXT J
990 IF STRIG(1) OR STRIG(3) THEN 400 ELS
E 990
```

ARMJOE

操作方法は134ページに掲載

```
100 '----------- ARMJOE -----------
110 DEFINT B-Z:SCREEN 5,3:COLOR 14,0,0:S
ET PAGE 0,3:CLS
120 'SCREEN 5,3:COLOR 14,0,0:SET PAGE 0,
3:CLS
130 SETPAGE 3,2:CLS
140 OPEN "grp:" AS #1
150 FOR B=0 TO 13
160 READ A$:PRESET(8,B*8):PRINT#1,A$
170 NEXT B
180 CLOSE #1
190 DATA ARMJOE,ｱｰﾑｼﾞｮｳ,ZAKO,SPEEDMAN,MA
CHPANCH,MEIJEAN,DIFENSEMAN,JOE,END,PANCH
,CHARGE,SPEED,DIFENSE,GAME OVER
200 CALL TURBO ON
210 SOUND 1,12:SOUND 7,38:SOUND 6,31
220 'TURBO Rのひとは vr=1  2,2+のひとは vr=4
230 GA=200:TK=150:VR=1
240 ' *** sprite ***
250 SETPAGE 3,0:CLS
260 FOR G=0 TO 7:CIRCLE (7,7),G,15:PAINT
 (7,7),15,15
270 FOR B=0 TO 1:FOR C=0 TO 15
280 F=0:FOR D=0 TO 7:E=POINT(B*8+D,C)/15
:F=F*2+E:NEXT D
290 A$=A$+CHR$(F):NEXT C,B
300 SPRITE$(G)=A$:A$="":LINE (0,0)-(15,1
5),0,BF:NEXT G
310 ' *** ring ***
320 SET PAGE 3,0:FOR B=60 TO 100 STEP 20
:A=GA/(200+GA)
```

```
330 LINE (128-100,50+B)-(128-100*A,50+B*
A),15
340 LINE (128+100,50+B)-(128+100*A,50+B*
A),15
350 LINE (128+100*A,50+B*A)-(128-100*A,5
0+B*A),15
360 NEXT B
370 FOR C=0 TO 39:FOR B=0 TO 2:COPY (C+1
6,0)-(C+16,7),2 TO (C*3+B,200),2:NEXT B,
C
380 ' *** TITLE ***
390 SET PAGE 3,1:CLS:SET PAGE 1,1:C=1
400 FOR D=0 TO 10
410 LINE (D,150)-(100+D,50),15
420 LINE (100+D,150)-(100+D,50),14
430 FOR B=0 TO 1000*VR:NEXT B,D
440 FOR D=0 TO 7:FOR B=0 TO C:COPY (0,20
0+D)-(128,200+D),2 TO (120,152-C*8+D*(C+
1)+B):NEXT B,D
450 IF C<10 THEN C=C+1:GOTO 440
460 COPY (8,8)-(63,15),2 TO (170,50)
470 LINE (0,40)-(255,40),15
480 LINE (0,150)-(255,150),15
490 IF INKEY$="" AND STRIG(1)=0 AND STRI
G(2)=0 THEN 490
500 RB=6:RS=2:RESTORE 530
510 SET PAGE 3,0:FOR B=0 TO RS-1:LINE (2
0+B*10,180)-(28+B*10,190),15,BF:LINE (20
+B*10,180)-(28+B*10,190),14,B:NEXT B
520 ' *** enemies ***
530 READ PP,PT,IP,SP,DF
540 DATA 4,100,40,2,1
550 DATA 4,80,60,10,1
560 DATA 16,40,70,2,2
570 DATA 4,10,0,1,2
580 DATA 4,60,40,2,3
590 DATA 8,20,30,4,2
600 CC=0:X=0:Y=50:Z=GA:EX=0:EZ=TK+GA+50:
EY=60:EI=SP*VR:EK=SP*VR:PC=0:F1=100:PX=E
X+40:PY=EY+30:PZ=EZ:E=10:EE=10:S1=0:S2=0
610 FOR C=0 TO 10 STEP 5:PUT SPRITE C,(0
,217):NEXT C:PUT SPRITE 1,(0,217)
620 IF ED=1 THEN 1580
630 SET PAGE 3,3:COPY (8,64-RB*8)-(87,71
-RB*8),2 TO (100,100):FOR B=0 TO 10000*V
R:FOR C=0 TO 15:NEXT C,B:SET PAGE 3,0
640 COPY (8,64-RB*8)-(87,71-RB*8),2 TO (
130,188)
650 FOR C=0 TO 1:FOR B=0 TO 9:LINE (C*11
0+B*10+20,200)-(C*110+B*10+28,210),C*3+5
,BF:LINE (C*110+B*10+20,200)-(C*110+B*10
+28,210),C*2+4,B:NEXT B,C
660 GOSUB 1450
670 SET PAGE 3,3:LINE (100,100)-(171,107
),0,BF:SET PAGE 0,0
680 IF INKEY$="" AND STRIG(1)=0 AND STRI
G(3)=0 THEN 680
690 ' *** main ***
700 CC=PAD(12):X=X+PAD(13):I=-PAD(14):Z=
Z+I:T=STRIG(1)
710 IF INKEY$=CHR$(27) THEN END
720 IF T=-1 THEN Y=Y+5*VR ELSE Y=Y-5*VR
730 IF ABS(Y-70)>20 THEN Y=SGN(Y-70)*20+
70
740 IF ABS(X)>80 THEN X=SGN(X)*80
750 IF Z<GA THEN Z=GA
760 IF Z>EZ THEN A=10 ELSE IF Z>PZ THEN
D=5 ELSE D=0
770 FOR C=0 TO 10 STEP 5:IF C<>D THEN PU
T SPRITE C,(0,217)
780 NEXT C
790 A=GA/Z:PUT SPRITE D,(128+X*A-16,50+Y
*A-16),4,7*A
800 GOTO 850
810 IF ABS(EX-X)<20 AND ABS(EZ-Z)<8*VR A
ND I>0 AND ET=0 THEN 1150
820 IF S1=>0 THEN SOUND 8,S1*5:S1=S1-VR:
IF S1<0 THEN SOUND 8,0
830 IF S2=>0 THEN SOUND 9,S2:SOUND 3,15-
S2:S2=S2-VR:IF S2<0 THEN SOUND 9,0
840 GOTO 690
850 ' *** enemy ***
860 IF ET>0 THEN ET=ET-1
870 ON PC+1 GOTO 880,960,1010,1050,1050,
1050
880 ' *** 0 ugoku **
890 IF EZ<GA+TK THEN EI=SP*VR:EK=-EK
900 IF EZ=>GA+TK+50 THEN EI=-SP*VR
910 EX=EX+EK:EZ=EZ+EI:PX=EX:PZ=EZ-20
920 IF PY>Y THEN PY=PY-DF*VR ELSEPY=PY+D
F*VR
930 F1=F1-VR:IF F1<1 THEN BB=3+INT(RND(0
)*2.5):PY=(BB MOD 2)*50+50:PC=2
940 GOSUB 1450
950 GOTO 1100
960 ' *** 1 modosu ***
970 IF PY<EY+10 THEN PY=PY+2*VR
980 IF PY>EY+10 THEN PY=PY-2*VR
990 IF PZ<EZ-40 THEN PZ=PZ+10*VR ELSE F1
=RND(1)*50+PT:PC=0
1000 GOTO 1100
1010 ' *** 2 tomaru ***
1020 F1=F1+VR:IF F1>IP THEN PC=BB
1030 GOTO 1100
1040 GOTO 1100
1050 ' *** 3 utsu ***
1060 PZ=PZ-PP*VR
1070 IF PC=5 AND PZ<GA+50 THEN PY=50+PZ-
GA
1080 IF PZ<GA THEN 1200
1090 GOTO 1100
1100 ' *** put p ***
1110 A=GA/PZ:PUT SPRITE 1,(128+PX*A-16,5
0+PY*A-16),8,7*A
1120 IF ED=1 THEN 1600
1130 IF ABS(X-PX)<16 AND ABS(Y-PY)<16 AN
D PZ-16<Z THEN Z=PZ-16:PC=1:IF S2<0 THEN
 S2=15
1140 GOTO 810
1150 ' *** hit ***
1160 S1=79:EE=EE-1:ET=10
1170 LINE (130+EE*10,200)-(138+EE*10,210
),15,BF:LINE (130+EE*10,200)-(138+EE*10,
210),14,B
1180 IF EE=0 THEN 1260
1190 GOTO 820
1200 ' *** dam ***
1210 PZ=GA:PC=1
1220 IF ED=1 THEN 1090 ELSE S1=79:E=E-1
1230 LINE(E*10+20,200)-(E*10+28,210),15,
BF:LINE(E*10+20,200)-(E*10+28,210),14,B
1240 IF E=0 THEN 1330
1250 GOTO 1090
1260 ' *** next ***
1270 SOUND 9,0
1280 I=&H7600:FOR D=9 TO 6 STEP -1:FOR B
=15 TO 2 STEP -1:VPOKE I+D*4+2,(B*2)*4:S
OUND 8,B*4+12:FOR C=0 TO 1500*VR:NEXT C
1290 NEXT B:PUT SPRITE D,(0,217):NEXT D
1300 FOR C=12 TO 0 STEP -1:FOR B=0 TO 80
00*VR:SOUND 8,C:NEXT B,C
1310 RB=RB-1:IF RB=0 THEN 1520
1320 GOTO 530
1330 ' *** dying ***
1340 SOUND 9,0
1350 FOR D=0 TO 2:FOR B=15 TO 0 STEP -1:
SOUND 8,B*4+12:FOR C=0 TO 1500*VR:NEXT C
,B,D
1360 FOR D=15 TO 0 STEP -1:FOR B=0 TO 80
00*VR:SOUND 8,D:NEXT B:IF D=>8 THEN COLO
R=(0,D-8,D-8,D-8)
1370 NEXT D
1380 IF RS>0 THEN RS=RS-1:LINE (20+RS*10
,180)-(28+RS*10,190),0,BF ELSE 1400
1390 GOTO 600
1400 ' *** GAME OVER ***
1410 COPY (8,104)-(79,111),2 TO (100,20)
1420 IF INKEY$="" AND STRIG(1)=0 AND STR
IG(2)=0 THEN 1420
1430 LINE (100,20)-(171,27),0,BF
1440 GOTO 380
1450 ' *** body ***
```

```
1460 A=GA/EZ
1470 PUT SPRITE 6,(128+EX*A-16,50+EY*A-1
6),10,7*A
1480 PUT SPRITE 7,(128+EX*A-16,50+(EY+50
)*A-16),10,7*A
1490 PUT SPRITE 8,(128+(EX+20)*A-16,50+(
EY+30)*A-16),10,7*A
1500 PUT SPRITE 9,(128+(EX-20)*A-16,50+(
EY+30)*A-16),10,7*A
1510 RETURN
1520 ' *** end ***
1530 SETPAGE 3,0:FOR A=0 TO 30000*VR:NEX
T A:LINE (0,180)-(255,211),0,BF
1540 ED=1:SET PAGE 0,0:RESTORE 530
1550 FOR F=0 TO 5
1560 COPY (8,F*8+16)-(87,F*8+23),2 TO (1
0,10)
1570 GOTO 520
1580 H=0:A=PP*100*16:GOSUB 1650:A=(100-I
P):GOSUB 1650:A=SP*10:GOSUB 1650:A=DF*10
0*3:GOSUB 1650
1590 FOR G=0 TO 1000*VR:GOTO 850
1600 FOR B=0 TO 10:NEXT B,G,F
1610 SETPAGE 1,1:FOR B=0 TO 30000*VR:NEX
T B
1620 FOR C=10 TO 2 STEP -1:FOR D=0 TO 39
:FOR B=0 TO C:COPY (D,64)-(D,71),2 TO (1
30-C*20+D*C+B,200),1:NEXT B,D,C
1630 IF INKEY$="" AND STRIG(1)=0 AND STR
IG(3)=0 THEN 1630
1640 END
1650 IF A>0 THEN LINE (120,H*10+20)-(120
+A,H*10+27),6,BF
1660 IF A<100 THEN LINE (121+A,H*10+20)-
(220,H*10+27),15,BF
1670 COPY (8,H*8+72)-(71,H*8+79),2 TO (2
0,H*10+20)
1680 H=H+1:RETURN
```

群雄割拠

操作方法は135ページに掲載

```
1 '
2 ' NO.11 TAKEDA
3 '
10 KEY OFF:COLOR 15,1,1:SCREEN 1,2:WIDTH
 31
20 CLEAR 1000:DEFINT A-Z:DEFUSR=342:DEFU
SR1=144:R=RND(-TIME)
30 K=6:Y=1541:M=7:RE=70:TX=40:TI$="@AMN"
40 DIM N$(K),P(K),G(K),C(K),B(K),A(K),MA
$(13),M$(20),R(K,K)
50 GOSUB 1660:GOSUB 1700:CLS:GOSUB 1550:
GOSUB 1610
60 N=0:GOSUB 1230:GOSUB 1270:GOTO 150
70 '●●●●●●●●
80 M=M+1:IF M=13 THEN M=1:Y=Y+1
90 IF M=9 THEN G(0)=G(0)+FIX((P(0)+C(0)*
5)*TX/30) ELSE 110
100 FOR I=1 TO K:G(I)=G(I)+5:NEXT I
110 GOSUB 1230
120 R=RND(1)*100:IF M=3 AND R>RE THEN N=
6:GOSUB 1360:G(0)=G(0)/2:GOSUB 1410
130 N=0:GOSUB 1280
140 '●●●●●●●●
150 GOSUB 1420:N=7:GOSUB 1370:N=8:GOSUB
1380:U=USR(0)
160 I$=INKEY$:IF NOT(I$="1" OR I$="2" OR
 I$="3" OR I$="4") THEN 160
170 GOSUB 1420:F=VAL(I$):ON F GOTO 190,3
10,480,530
180 '●●●●●●●●
190 N=7:GOSUB 1370:N=9:GOSUB 1380:U=USR(
0)
200 I$=INKEY$:IF NOT(I$="1" OR I$="2" OR
 I$="3" OR I$=CHR$(27)) THEN 200
210 IF I$=CHR$(27) THEN 150 ELSE F=VAL(I
$):GOSUB 1420:ON F GOTO 220,230,240
220 N=1:U=5:GG=10:E=P(0):GOSUB 760:P(0)=
E:N=0:GOSUB 1280:GOTO 530
230 N=2:U=5:GG=20:E=RE:GOSUB 760:RE=E:N=
0:GOSUB 1280:GOTO 530
240 N=13:GOSUB 1370:U=USR(0)
250 I$=INKEY$:IF NOT(I$="1" OR I$="2" OR
 I$=CHR$(27)) THEN 250
260 IF I$=CHR$(27) THEN GOSUB 1420:GOTO
190 ELSE F=VAL(I$):ON F GOTO 270,280
270 N=3:RE=RE-10:TX=TX+10:GOSUB 1360:GOS
UB 1410:GOTO 290
280 N=2:RE=RE+10:TX=TX-10:GOSUB 1360:GOS
UB 1410:GOTO 290
290 IF RE>100 THEN RE=100
300 IF TX<0 THEN TX=0:N=0:GOSUB 1280:GOT
O 530 ELSE N=0:GOSUB 1280:GOTO 530
310 '●●●●●●●●
320 N=7:GOSUB 1370:N=10:GOSUB 1380:U=USR
(0)
330 I$=INKEY$:IF NOT(I$="1" OR I$="2" OR
 I$="3" OR I$=CHR$(27)) THEN 330
340 IF I$=CHR$(27) THEN 150 ELSE F=VAL(I
$):GOSUB 1420:ON F GOTO 350,390,400
350 LOCATE 0,16:INPUT"なんにんですか";E:IF E=0
 THEN 150
360 IF G(0)<E THEN N=0:GOSUB 1380:GOSUB
1410:GOTO 150
370 G(0)=G(0)-E:A(0)=FIX((B(0)*A(0)+E*50
)/(B(0)+E)):B(0)=B(0)+E
380 N=4:GOSUB 1380:GOSUB 1410:N=0:GOSUB
1280:GOTO 530
390 N=5:U=5:GG=B(0)/10:E=A(0):GOSUB 760:
A(0)=E:N=0:GOSUB 1280:GOTO 530
400 IF G(0)<B(0)/2 THEN N=0:GOSUB 1360:G
OSUB 1410:GOTO 150
410 N=15:GOSUB 1370:U=USR(0)
420 I$=INKEY$:IF NOT(I$="1" OR I$="2" OR
 I$="3" OR I$="4" OR I$="5" OR I$="6" OR
I$=CHR$(27)) THEN 420 ELSE IF I$=CHR$(27
) THEN 150 ELSE F=VAL(I$)
430 IF R(0,F)=0 THEN 400
440 D=F:G(0)=G(0)-B(0)/2:N=0:GOSUB 1280:
GOSUB 780
450 GOSUB 1420:N=11:N=N-(L=0)*7:GOSUB 13
60:GOSUB 1410:BN=0:GOSUB 900
460 GOTO 530
470 '●●●●●●●●
480 N=14:GOSUB 1370:U=USR(0)
490 I$=INKEY$:IF NOT(I$="1" OR I$="2" OR
 I$="3" OR I$="4" OR I$="5" OR I$="6" OR
I$=CHR$(27)) THEN 490 ELSE IF I$=CHR$(27
) THEN 150 ELSE F=VAL(I$)
500 IF D(F)=1 THEN GOSUB 1420:GOTO 480
510 GOSUB 1420:N=F:GOSUB 1270:GOSUB 1390
:GOSUB 1430:N=0:GOSUB 1280:GOTO 150
520 '●●●●●●●●
530 X=0
540 X=X+1:IF D(X)=1 THEN 540 ELSE IF X>K
 THEN 70
550 E$="0000010000":R=INT(RND(1)*10)+1:E
=VAL(MID$(E$,R,1))
560 IF E=0 THEN 570 ELSE 580
570 P(X)=P(X)+1:B(X)=B(X)+2:GOTO 540
580 F$="":FOR I=0 TO K:IF R(X,I)=1 THEN
F$=F$+RIGHT$(STR$(I),1)
590 NEXT I:F=LEN(F$):R=INT(RND(1)*F)+1:F
F=VAL(MID$(F$,R,1))
600 IF FF=0 THEN 610 ELSE 680
610 LOCATE 0,16:PRINT N$(X)+"ぜい";B(X)*1
00;"くにざかいにあらわれました"
620 N=12:GOSUB 1380:U=USR(0)
630 I$=INKEY$:IF NOT(I$="1" OR I$="2") T
HEN 630
640 GOSUB 1420:F=VAL(I$):ON F GOTO 650,6
70
650 D=X:GOSUB 790:GOSUB 1420
660 N=11:N=N-(L=0)*7:GOSUB 1360:GOSUB 14
10:BN=0:GOSUB 900:GOTO 540
670 W=X:L=0:BN=0:GOSUB 900:GOTO 540
680 LOCATE 0,16:PRINT N$(X)+"が "+N$(FF)
+"に せめこんだ !!"
```

```
690 GOSUB 1410:B(X)=B(X)-B(FF)/10:B(FF)=
B(FF)-B(X)/10
700 IF B(X)=<0 THEN B(X)=20
710 IF B(FF)=<0 THEN B(FF)=20
720 R=RND(1)*2+1:IF R=1 THEN W=X:L=FF EL
SE W=FF:L=X
730 LOCATE 0,16:PRINT N$(W)+"が かちました":G
OSUB 1410:BN=1:GOSUB 900
740 GOTO 540
750 '●●●●●●●●
760 IF G(0)<GG THEN N=0:GOSUB 1360:GOSUB
 1410:GOTO 150
770 E=E+U:G(0)=G(0)-GG:GOSUB 1360:GOSUB
1410:RETURN
780 '●●●●●●●●
790 B=B(D):GOSUB 1420:GOSUB 1130
800 N=16:GOSUB 1370:N=17:GOSUB 1380:U=US
R(0)
810 I$=INKEY$:IF NOT(I$="1" OR I$="2") T
HEN 810
820 F=VAL(I$):IF F=2 THEN W=D:L=0:U=USR
1(1):RETURN
830 B(0)=B(0)-A(D)/10:B(D)=B(D)-A(0)/10
840 IF B(0)<0 THEN B(0)=0
850 IF B(D)<0 THEN B(D)=0
860 GOSUB 1080:IF B(0)=0 THEN W=D:L=0:GO
SUB 1190:RETURN
870 IF B(D)=0 THEN W=0:L=D:B(D)=B/2+20:G
OSUB 1190:RETURN
880 GOTO 800
890 '●●●●●●●●
900 E=0:R=INT(RND(1)*2)+1:IF C(L)=<R THE
N R=C(L):E=1
910 C(W)=C(W)+R:C(L)=C(L)-R:IF BN=1 THEN
 950
920 IF W=0 THEN LOCATE 0,16:PRINT N$(L)+
" のしろ";R;"つを てにいれました":GOTO 940
930 LOCATE 0,16:PRINT "しろ";R;"つを うば われまし
た"
940 GOSUB 1410
950 IF E=1 THEN 960 ELSE RETURN
960 '●●●●●●●●
970 IF L=0 THEN 1520
980 PLAY"T240V15L1607DEC":LOCATE 0,16:PR
INT N$(L)+" が ほろび ました"
990 D(L)=1:P(W)=P(W)+P(L):G(W)=G(W)+G(L)
:NN$=N$(L)
1000 FOR I=0 TO K:IF N$(I)=NN$ THEN N$(I
)=N$(W)
1010 NEXT I
1020 FOR I=0 TO K:IF R(W,I)=1 AND R(L,I)
=1 THEN R(L,I)=0:R(I,L)=0
1030 IF R(W,I)=0 AND R(L,I)=1 THEN R(W,I
)=1:R(I,L)=0:R(I,W)=1:R(L,I)=0
1040 NEXT I:R(W,W)=0
1050 GOSUB 1410:GOSUB 1440:N=0:GOSUB 125
0:Z=Z+1:IF Z=K THEN 1450
1060 RETURN
1070 '●●●●●●●●
1080 FOR I=15 TO 21 STEP 2:LOCATE 10,I:P
RINT P$(0):NEXT I
1090 FOR I=15 TO 21 STEP 2:LOCATE 14,I:P
RINT P$(1):NEXT I
1100 FOR J=0 TO 18:PUT SPRITE 0,(116,122
),15,0:PUT SPRITE 0,(104,142),15,0
1110 SOUND 6,15:SOUND 7,7:SOUND 8,16:SOU
ND 11,0:SOUND 12,10:SOUND 13,1
1120 PUT SPRITE 0,(116,162),15,0:NEXT J:
PUT SPRITE 0,(0,209),15,0
1130 LOCATE 5,18:PRINT P$(0):LOCATE 19,1
8:PRINT P$(1)
1140 FOR I=15 TO 21 STEP 2:LOCATE 11,I:P
RINT P$(2):NEXT I
1150 FOR I=15 TO 21 STEP 2:LOCATE 14,I:P
RINT P$(3):NEXT I
1160 LOCATE 4,20:PRINT N$(D):LOCATE 22,2
0:PRINT N$(0)
1170 LOCATE 2,22:PRINT USING"####";B(D):
LOCATE 20,22:PRINT USING"####";B(0)
1180 RETURN
1190 FOR I=0 TO 600:NEXT I:U=USR 1(1)
1200 IF L=0 THEN FOR I=15 TO 22:LOCATE 1
5,I:PRINT "  ":NEXT I:GOTO 1220
1210 FOR I=15 TO 22:LOCATE 11,I:PRINT "
":NEXT I
1220 FOR I=0 TO 800:NEXT I:RETURN
1230 '●●●●●●●●
1240 LOCATE 3,0:PRINT USING"####年";Y:LOC
ATE 8,0:PRINT USING"##月";M
1250 E=0:FOR I=16 TO 22 STEP 6:FOR J=9 T
O 13 STEP 2:E=E+1:LOCATE I,J
1260 E$=STR$(E):PRINT E$+N$(E):IF E=K TH
EN RETURN ELSE NEXT J,I
1270 GOSUB 1430
1280 LOCATE 21,1:PRINT N$(N)
1290 LOCATE 16,2:PRINT USING"こくりょく   ####
";P(N)+C(N)*5
1300 LOCATE 16,3:PRINT USING"き ん      ####
";G(N)
1310 LOCATE 16,4:PRINT USING"しろかず    ####
";C(N)
1320 LOCATE 16,5:PRINT USING"へいりょく   ####
";B(N)
1330 LOCATE 16,6:PRINT USING"せんとう    ####
";A(N)
1340 IF N=0 THEN LOCATE 16,7:PRINT USING
"ちゅうせい  ####";RE:RETURN ELSE RETURN
1350 '●●●●●●●●
1360 PLAY"T240V15L1606DEC"
1370 LOCATE 0,16:PRINT M$(N):RETURN
1380 LOCATE 0,17:PRINT M$(N):RETURN
1390 U=USR(0)
1400 I$=INKEY$:IF I$<>"" THEN 1420 ELSE
1400
1410 FOR I=0 TO 1200:NEXT I
1420 FOR I=15 TO 22:LOCATE 0,I:PRINT SPC
(30):NEXT I:RETURN
1430 LOCATE 21,1:PRINT"    ":FOR I=2 TO 7
:LOCATE 16,I:PRINT SPC(11):NEXT:RETURN
1440 FOR I=9 TO 13:LOCATE 16,I:PRINT SPC
(11):NEXT:RETURN
1450 '●●●●●●●●
1460 FOR I=0 TO 2000:NEXT I:CLS
1470 LOCATE 11,7:PRINT USING"####年";Y:LO
CATE 16,7:PRINT USING"##月";M
1480 LOCATE 5,14:PRINT M$(19)
1490 PUT SPRITE 0,(112,71),8,1:PUT SPRIT
E 1,(128,71),8,2
1500 PUT SPRITE 2,(112,87),8,3:PUT SPRIT
E 3,(128,87),8,4
1510 PLAY"T150V15S8L804GGFEDCCDEE.":U=US
R(0):GOTO 1540
1520 '●●●●●●●●
1530 CLS:LOCATE 8,10:PRINT M$(20):U=USR(
0)
1540 I$=INKEY$:IF I$<>"" THEN 10 ELSE 15
40
1550 '●●●●●●●●
1560 LOCATE 13,8:PRINT TI$:LOCATE 10,10:
PRINT P$(0):LOCATE 16,10:PRINT P$(1)
1570 LOCATE 12,13:PRINT Y
1580 PUT SPRITE 0,(121,80),15,0:U=USR(0)
1590 I$=INKEY$:IF I$<>"" THEN ELSE 1590
1600 PUT SPRITE 0,(0,209):CLS:RETURN
1610 '●●●●●●●●
1620 FOR I=0 TO 13:LOCATE 0,I+1:PRINT MA
$(I):NEXT I
1630 FOR I=2 TO 13:LOCATE 14,I:PRINT "s
             s":NEXT I
1640 LOCATE 14,1:PRINT"utttttt    ttttttv"
:LOCATE 14,8:PRINT"qtttttttttttttp"
1650 LOCATE 14,14:PRINT"wtttttttttttttx
":RETURN
1660 '●●●●●●●●
1670 LOCATE 8,10:PRINT"しば らく おまちくだ さい"
1680 VPOKE BASE(6)+2,&H42:VPOKE BASE(6)+
3,&H42:VPOKE BASE(6)+10,&H80
1690 VPOKE BASE(6)+11,&H50:VPOKE BASE(6)
+12,&H42:VPOKE BASE(6)+13,&H42:RETURN
1700 Q$=CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(
29)+CHR$(29)
1710 QQ$=CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$
```

```
(29)
1720 P$(0)="  XY"+Q$+"  Z(":P$(1)="PQ  "
+Q$+"RS  "
1730 P$(2)="XY "+QQ$+"Z( ":P$(3)=" PQ"+Q
Q$+" RS"
1740 '●●●●●●●●●
1750 FOR I=384 TO 463:VPOKE I,VPEEK(I) O
R VPEEK(I)/2:NEXT I
1760 FOR J=152 TO 223:VPOKE J+744,VPEEK
(J):NEXT J
1770 FOR J=384 TO 463:VPOKE J+384,VPEEK
(J):NEXT J
1780 READ F$:IF F$="*" THEN 1810
1790 Q=BASE(7)+ASC(F$)*8
1800 FOR J=Q TO Q+7:READ F$:VPOKE J,VAL(
"&H"+F$):NEXT J:GOTO 1780
1810 '●●●●●●●●●
1820 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 31:READ F$:
SP$(I)=SP$(I)+CHR$(VAL("&H"+F$)):NEXT J
1830 SPRITE$(I)=SP$(I):NEXT I
1840 '●●●●●●●●●
1850 FOR I=0 TO 13:READ MA$(I):NEXT I
1860 FOR I=0 TO 20:READ M$(I):NEXT I
1870 '●●●●●●●●●
1880 FOR I=0 TO K:READ N$(I),P(I),G(I),C
(I),B(I),A(I):NEXT I
1890 FOR J=0 TO K:FOR I=0 TO K:READ R(J,
I):NEXT I,J
1900 RETURN
1910 '●●●●●●●●●
1920 DATA @,74,04,FE,24,B4,A4,F2,00
1930 DATA A,FE,92,92,FE,92,92,FE,00
1940 DATA B,10,10,54,54,92,10,30,00
1950 DATA C,88,EE,54,FE,28,28,FE,00
1960 DATA D,7E,48,7E,7E,48,6A,AA,00
1970 DATA E,40,F8,3E,EA,3A,EC,D2,00
1980 DATA F,6C,FE,08,6E,0A,6A,6A,00
1990 DATA G,10,FE,10,38,54,92,10,00
2000 DATA H,28,FE,92,FE,7C,44,7C,00
2010 DATA I,10,10,FE,10,10,28,C6,00
2020 DATA J,28,28,7C,28,FE,28,48,00
2030 DATA K,22,FF,22,72,AA,22,26,00
2040 DATA L,10,10,1C,10,10,10,FE,00
2050 DATA M,5E,7F,40,9E,40,5E,5E,00
2060 DATA N,10,FE,20,48,30,42,FE,00
2070 DATA P,07,0F,00,05,0D,07,03,80
2080 DATA Q,70,B8,CC,34,D4,D4,86,28
2090 DATA R,C3,66,35,13,0D,04,03,00
2100 DATA S,74,F8,74,A4,08,D6,CE,00
2110 DATA X,0E,1D,33,2C,2B,2B,61,14
2120 DATA Y,E0,F0,00,A0,B0,E0,C0,01
2130 DATA Z,2E,1F,2E,25,10,6B,73,00
2140 DATA [,C3,66,AC,C8,B0,20,C0,00
2150 DATA j,00,00,00,00,00,00,00,00
2160 DATA k,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
2170 DATA *
2180 '●●●●●●●●●
2190 DATA 81,67,7F,3F,3F,7F,7F,FF
2200 DATA 7F,7F,3F,3F,7F,67,81,00
2210 DATA 02,CC,FC,F8,F8,FC,FC,FE
2220 DATA FC,FC,F8,F8,FC,CC,02,00
2230 DATA 00,00,00,00,00,00,01,01
2240 DATA 03,03,03,03,03,07,07,07
2250 DATA 00,01,63,EF,FF,FF,FF,FF
2260 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
2270 DATA E0,F8,FC,FC,FC,F0,E0,C0
2280 DATA C0,E0,F8,F8,F0,F0,F8,F8
2290 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
2300 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
2310 DATA 07,07,0F,3F,7F,7F,1F,0F
2320 DATA 0F,0F,07,07,03,07,07,07
2330 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
2340 DATA FF,FD,F9,F9,F9,F8,F0,C0
2350 DATA F8,F8,FC,FE,FF,FF,FF,FF
2360 DATA FF,FF,FF,FF,F7,70,70,30
2370 DATA 00,00,00,00,C0,E0,F0,F0
2380 DATA F0,F0,E0,C0,80,00,00,00
2390 '●●●●●●●●●
2400 DATA jjjjjj┌───┐jjj,j┌─┐┌──┘jjj|jjj
2410 DATA j|j┤jjjjj|jjj,j|jj|jaj┌──┘jjj
2420 DATA j|jj┐jj├─┐jjj,j|jbj├──┤j┐jj
2430 DATA j|jjj|jj|dj|jj,j├──┬┘cj├──┐j
2440 DATA ┌┘jj|jj┌┘jjj┐,|jej├──┤j'jjj|
2450 DATA |jj┌┘jj|jjjj┌┘,|j┌┘jfj├j┌──┘j
2460 DATA └─┤jjj┌┘└──┘jjj,jj└─────┘jjjjjj
2470 '●●●●●●●●●
2480 DATA 金か゛ありません,こくりょくか゛ あか゛りました,みな よろ
こんて゛おりますそ゛,ふまんか゛ たかまっております,へいか゛ふえました
2490 DATA せんとうりょくか゛ あか゛りました,いっきか゛ おきましたそ
゛!!,MNさま こ゛めいれいを
2500 DATA 1.ないせい 2.く゛んし゛ 3.ようす 4.なにもしない,
1.かいはつ 2.ほと゛こし 3.せ゛いりつ
2510 DATA 1.こよう 2.くんれん 3.いくさ,MNさま た゛いしょう
りて゛すそ゛,1.たたかう 2.しろにこもる,1.あけ゛る 2.さけ゛る
2520 DATA と゛のくにを さく゛るので゛すか?,と゛こを せめますか?,
1.たたかう.2.たいきゃく,MNさま はいほ゛くて゛す
2530 DATA @AMNは しなののくにを へいていした,@Aいちそ゛くは
ほろひ゛ました
2540 '●●●●●●●●●
2550 DATA @A,30,130,6,60,75,KL,45,100,7,
80,95
2560 DATA BCD,40,80,6,55,60,EF,30,50,5,4
5,40
2570 DATA IJ,10,40,4,30,35,GH,10,30,4,20
,65
2580 DATA BC,10,35,5,25,30
2590 DATA 0,0,0,1,1,0,0, 0,0,1,1,1,0,0
2600 DATA 0,1,0,1,0,1,0, 1,1,1,0,1,0,1
2610 DATA 1,1,0,1,0,0,0, 0,0,1,0,0,0,1
2620 DATA 0,0,0,1,0,1,0
```

パーム ミイラ男編①

操作方法は135ページに掲載

```
1 '● PARM.-ACT OF MUMMY- 1991/4 EMG ●
2 CLEAR999,&HCFFF:DEFINTA-Z
3 SCREEN0:WIDTH40:PRINT"PARM.-ACT OF MUM
MY-":PRINT"NOW SETTING":A=&HD100:FORI=0T
O31:FORJ=0TO3:READA$:FORK=0TO7:POKEA,VAL
("&H"+MID$(A$,K+K+1,2)):A=A+1:NEXT:NEXT:
NEXT
4 A$="2100D11100380100004CD5C001100D12100
3C012000C501100009CD2FD001E0FF09CD2FD001
100009C10B79B020E7C90610C51A4F06083E00CB
27CB39300013C10F7CD4D002313C110E8C9"
5 FORI=0TO75:POKE&HD000+I,VAL("&H"+MID$(
A$,I+I+1,2)):NEXT:DEFUSR=&HD000
6 SCREEN1,2,0:A=USR(0):J=0:FORI=&H3800TO
&H3FFF:VPOKE&H7800+J,VPEEK(I):J=J+1:NEXT
:BSAVE"PARMM.VRM",&H7800,&H7FFF,S
7 CLEAR999,&HDE00:RUN"PARMM2.BAS
8 DATA 0103010305050204,000000000000000
,80C08000804080C0,0000000000000000
9 DATA 01030103070D0503,0600000000000000
,80C08080C0A0C040,6000000000000000
10 DATA 0103010107070D0B,03070E000000000
0,C0E0C080C0E0B0C0,E060700000000000
11 DATA 0103010103070D19,1B03070E1C00000
0,C0E0C0C080E0E0F8,D8E0607038000000
12 DATA 0307030303070F1F,3B37170E1C1E000
0,C0E0C0C00080C0E0,B0C0E0E0E0F00000
13 DATA 0307030303070F1B,3B1B0B070E1C1E0
0,C0E0404080000C0E0,F8D8E06060607000
14 DATA 0307030303070F1F,3F3B1B070F1E1C1
E,C0E04060C000C0E0,F8B8D8E0F0707078
15 DATA 0103010000000000,000000000000000
0,00C0000000000000,0000000000000000
16 DATA 0207020000000000,000000000000000
0,00C0000000000000,0000000000000000
17 DATA 0207070200000000,000000000000000
0,00E0C00000000000,0000000000000000
18 DATA 020F0F0200000000,000000000000000
0,00F0E00000000000,0000000000000000
19 DATA 041F1F0400000000,000000000000000
0,00F8F00000000000,0000000000000000
20 DATA 043F3F0400000000,000000000000000
0,00FCF80000000000,0000000000000000
21 DATA 0C7F7C7F0C000000,000000000000000
0,00FE04F800000000,0000000000000000
```

```
22 DATA 0103010303030606,0000000000000000
0,80C0A0E080C0C060,0000000000000000
23 DATA 0103030103070306,0C00000000000000
0,80C080E0C0A0C0C0,E000000000000000
24 DATA 030707030707070F,070E0C0000000000
0,80C040B060E0C0C0,40E0600000000000
25 DATA 0307070703050707,0B0F0E1E0A00000
0,80C040B0E0D0E0E0,C0C0E0C0E0000000
26 DATA 030707030707070B,070F0E1D0E16000
0,C0E020D8F8F0E870,E0C0E07070B00000
27 DATA 0307070B050707,0B0F0F171E2E1F0
0,C0E020DCF8F0E870,E0E0E070F0387800
28 DATA 0307070B07050B07,070F0F162F0F161
F,C0E020DCFCF0EC70,E0E0E0F0E0703078
29 DATA 0903070301000400,0000000000000000
0,C0A41060A0C01000,0000000000000000
30 DATA 0503050305120100,0000000000000000
0,C8A01090502C400,0000000000000000
31 DATA 050F070E2D060F03,0120040000000000
0,90E0708C08080030,E400000000000000
32 DATA 01220D0F971F3912,31180B2000001000
0,C8E2B0D0A8888400,0850A00800000000
33 DATA 074E1F1F3D2A3639,32181A0523020200
0,C4B04954252DAC2C,840818E480100000
34 DATA 875F3E2F7A7A7D7E,7B7F3B2A1CA6518
0,69D08A78D4CD9C74,246425C80830C231
35 DATA 864D3F79F2AB74C9,D1E59169709C1C2
7,E2F83CEF86E307AB,1D39C3E606CD3862
36 DATA 00000000006F6F2F,7E55FA07D8B5B5D
B,000000000F8ECDA,AA52ADED16DAD6FA
37 DATA 0106040302060300,060D1B0D121B061
9,E0100888E8C8F068,F4FAFAEADA7C82FE
38 DATA 0000003F204300FF,6D6D005F5055FF8
0,000000FC00C000FF,B6B600FA0ADAFF01
39 DATA 0704090B05050300,0708343708081000
F,F00808C84868C888,708804DC0C0004F8
```

パーム　ミイラ男編②

```
1 '●(PARM-ACT OF MUMMY-)1991/4/20<E>EMG
2 CLEAR200,&HDE00:SCREEN0:INPUT"ANGLE (h
igh:4---6---8:low)  ";A:POKE&HDE01,A
3 '●( PARM.~ACT OF MUMMY~ ) ● 1991/4 <E>
EMGVT-HALT9958 SOFTWARE EQUIP. ●
4 KEY1,"SCREEN0:list
5 SCREEN5,2,0:COLOR15,0,0:DEFINTA-Z:BLOA
D"PARMM.VRM",S:POKE&HFBB0,1:COLOR15,1,1:
CLS:FORI=2TO6:COLOR=(I,0,0,0):NEXTI
6 OPEN"GRP:"AS#1
7 CLS:PSET(8,9),1:PRINT#1,"HIT POINT":PS
ET(8,30),1:PRINT#1,"BUSTER'S POINT"
8 _TURBOON
9 DEFINTA-Z:DIMSX(63,31),SY(63,31),X(11)
,Y(11),T(11),V(11),BX(4),BY(4),BV(4),BW(
4):A=PEEK(&HDE01)
10 FORX=0TO63:FORY=3TO24:SX(X,Y-3)=128-3
2*1.7+X*1.7+(X-31)*(Y^2/250):SY(X,Y-3)=(
Y^2)/A+50+(A-3)*5:PSET(SX(X,Y-3),SY(X,Y-
3)+7),2+XMOD5:NEXTY:NEXTX
11 Z=0:X1=0:PX=1:X=0:Y=0:NY=21:FORI=0TO1
1:Y(I)=21:NEXTI:KL=2:HP=240:BP=8:GOSUB39
:GOSUB37:M$="0010200100000000500100003000
004001000600"
12 T1=(T1+1)MOD255:T2=T2-(T1=0):A=STICK(
0)+STICK(1):IFPX>40THENX=X-1:GOTO14ELSEI
FPX<0THENX=X+1:GOTO14ELSEIFA>1ANDA<5THEN
V=0:X=X+1+(X>62)
13 IFA>5THENV=1:X=X-1-(X<1)
14 FORK=0TO4:COLOR=(K+2,0,0,0):NEXTK:COL
OR=(2+P,7,7,7)
15 IF(A=1ORA=2ORA=8)ANDY>0THENY=Y-1ELSEI
F(A>3ANDA<7)ANDY<20THENY=Y+1
16 IFED=1GOTO18
17 IFA>5ANDX<48THENGOSUB36:GOSUB36ELSEIF
A>1ANDA<5ANDX>14THENGOSUB35:GOSUB35 ELSE
 IFX=48ANDA>5THENGOSUB36ELSEIFX=14ANDA>1
ANDA<5THENGOSUB35ELSEIFX>30THENGOSUB35EL
SEIFX<28THENGOSUB36
18 PUTSPRITE0,(SX(X,Y)+Y¥3,SY(X,Y)),15,Y
¥3+V*32
19 IFNY<21THENNX=NX+NV*4:PUTSPRITE1,(SX(
NX,NY),SY(NX,NY)+5),15,7+NY¥3-32*(NV=-1)
:IFNX>62ORNX<2THENNY=21:PUTSPRITE1,,0ELS
EELSEIFSTRIG(0)+STRIG(1)THENNX=X:NY=Y:NV
=1-V-V:GOTO19
20 Z=ZXOR1:IFZ=0GOTO30ELSEZ1=Z1XOR1:FORI
=0TO3+KL:IFY(I)<21THENX(I)=X(I)+V(I):ELS
EIFRND(1)*50>47THENX(I)=62+60*(RND(1)>.5
):Y(I)=RND(1)*21:T(I)=I+2:V(I)=-1-2*(X(I
)=2)
21 IFED=1THENIFZ1=0THENV(0)=SGN(X-X(0)):
Y(0)=Y(0)+SGN(Y-Y(0)):GOTO24ELSE24
22 IFZ1=0ANDT2>28THENY(I)=Y(I)+SGN(Y-Y(I
))
23 IFZ1=0ANDT2>14ANDT2<28ANDX(I)=XTHENY(
I)=Y(I)+SGN(Y-Y(I)):V(I)=0
24 IFRND(1)>.97ANDT2>4THENV(I)=SGN(X-X(I
))
25 IFABS(NX-X(I))<6ANDABS(NY-Y(I))<3ANDN
Y<21ANDY(I)<21THENNY=21:PUTSPRITE1,(0,21
7):T(I)=T(I)-KL+1:IFT(I)<0THENFORJ=0TO4:
BX(J)=X(I):BY(J)=Y(I):BV(J)=RND(1)*4-2:B
W(J)=RND(1)*4-2:NEXTJ:BT=6:Y(I)=21:PUTSP
RITE2+I,(0,217):BP=BP+1+I¥3:GOSUB39
26 IFED=1ANDY(0)=21GOTO 44
27 IFY(I)<21ANDABS(X-X(I))<2ANDABS(Y-Y(I
))<2THENCOLOR,,8:HP=HP-35:GOSUB37:X(I)=X
(I)-V(I)*8:COLOR,,1
28 IFX(I)>62ORX(I)<2THENY(I)=21:PUTSPRIT
E2+I,(0,217)
29 NEXTI
30 IFBT=0GOTO32ELSEBT=BT-1:FORI=0TO4:PUT
SPRITE31-I,(SX(BX(I),BY(I)),SY(BX(I),BY(
I))),15-BTMOD2,21+BY(I)¥3:BX(I)=BX(I)+BV
(I):BY(I)=BY(I)+BW(I):IFBX(I)>60THENBX(I
)=60ELSEIFBX(I)<3THENBX(I)=3ELSEIFBY(I)>
20THENBY(I)=20ELSEIFBY(I)<0THENBY(I)=0
31 NEXTI:IFBT=0THENFORI=0TO4:PUTSPRITE31
-I,,0:NEXTI
32 FORI=0TO3+KL:IFY(I)<21THENPUTSPRITE2+
I,(SX(X(I),Y(I)),SY(X(I),Y(I))),15,14+Y(
I)¥3-32*(V(I)<0):NEXTIELSENEXTI
33 IFHS>0THENPUTSPRITE26,(SX(HX,0),SY(0,
0)-11),15,30+2*(HS>1):IFABS(X-HX)<2ANDY=
0THENGOTO40ELSEIFHX>55ORHX<0THENHS=0:PUT
SPRITE26,(0,217)
34 GOTO 12
35 X=X-1:NX=NX-1:FORI=0TO3+KL:X(I)=X(I)-
1:NEXTI:BX=BX-1:P=(P+4)MOD5:X1=X1-1:HX=H
X-1:IFX1>0THENRETURNELSEX1=55:PX=PX+1:J=
VAL(MID$(M$,PX+1,1)):IFJ>0THENHX=55:HS=J
:RETURNELSERETURN
36 X=X+1:NX=NX+1:FORI=0TO3+KL:X(I)=X(I)+
1:NEXTI:BX=BX+1:P=(P+1)MOD5:X1=X1+1:HX=H
X+1:IFX1<55THENRETURNELSEX1=0:PX=PX-1:J=
VAL(MID$(M$,PX+1,1)):IFJ>0THENHX=0:HS=J:
RETURNELSERETURN
37 LINE(7,20)-(241,27),15,B:LINE(8,21)-(
240,26),1,BF:LINE(8,21)-(HP,26),15,BF:IF
HP=>8THENRETURN
38 FORJ=0TO99:COLOR,,(JMOD2)*8:NEXTJ:FOR
J=0TO9999:NEXTJ:FORJ=0TO99:PUTSPRITE0,,,
(JMOD2)*14+Y¥3:FORK=0TOJ^2/3:NEXTK:NEXTJ
:FORJ=0TO9999:NEXTJ:END
39 BP=BP+(BP-240)*(BP>240):LINE(7,40)-(2
41,47),15,B:LINE(8,41)-(240,46),1,BF:LIN
E(8,41)-(BP,46),15,BF:LINE(KL*40,41)-(KL
*40,46),15,,XOR:RETURN
40 IFHS=1THENIFHP<239ANDBP>8THENHP=HP+2:
BP=BP-1
41 IFHS>1ANDKL=HS ANDBP=>KL*40THENBP=BP-
KL*40+8:KL=KL+1:IFKL=7GOTO43
42 GOSUB37:GOSUB39:GOTO34
43 COLOR,,15:T(0)=99:X(0)=31:Y(0)=20:ED=
1:GOTO42
44 FORI=0TO99:COLOR,,15+(IMOD2)*15:FORJ=
0TO500:NEXTJ:NEXTI:FORI=0TO2000:PUTSPRIT
E1+(IMOD31),(0,217):NEXTI:FORI=0TO109:LI
NE(I,I)-(255-I,212-I),1,B:NEXTI:SCREEN0:
PRINT"Time record : ";(T2*8)+(T1/32)
45 END
```

MSX magazine プログラムサービス購入方法のお知らせ

『MSXマガジンプログラムサービス8月号』に収録予定のプログラムを紹介しよう。

まず、ソフコンのコーナーでは第3席入選作品『Castle Night』が収録されている。これは、ダンジョンの中に落ちている爆弾などのさまざまなアイテムを拾い集めて、奥に潜むボスキャラを倒すことが目的のアクションRPG。ちなみに作者の小村勝也さんは過去にも『Devil Hunter』という作品で入選した経歴があるだけに、実力は折り紙つき。今回の作品も期待を裏切らない内容になっている。

『TOOLS 徹底活用法』コーナーの今月の収録作は『COMBIN.COM』。MSX-DOS、DOS2の両方で実行可能な、高速BSAVEコマンドだ。本誌に詳しい使用方法が書かれているので、そちらのほうをよく読んだ上で活用してほしい。

また、『人工知能うんちく話』ではコンピューターとの対話プログラム『TALKMAN 2』を収録。これは'89年の4月号に掲載されたプログラムの改良版。最初のうちは味気ないやりとりが続くんだけど、そのうちにコンピューターが思わぬリアクションをすることがあって、笑わせてくれるのだ。

それから、『音楽のこころ』リストコーナーでは〝こころのコンテスト大会〟と題してなんと一挙に11本ものプログラムを収録している。このほかショートプログラム4本や、ラッキー先生のプログラムなどが収録される予定だ。

TAKERUで購入する場合

『MSXマガジンプログラムサービス8月号』は、TAKERUにて販売中だ。価格は2000円[税込]。なお『MSXディスク通信』のころからのバックナンバーも販売中で、価格は'90年10月号(創刊号)から'91年4月号までが3000円[税込]で、5月号以降が2000円[税込]となっている。

さて、TAKERUでは現在、『TAKERU CLUB』の会員募集キャンペーンを行なっているとのこと。会員になると購入したソフトの詳細マニュアルが自動的に送られてくるなど、さまざまな特典があるそうだ。特典の詳しい内容については巻末のTAKERUの広告を参照するか、下記の住所まで問い合わせてみてね。

問い合わせ先

〒467
名古屋市瑞穂区苗代町2-1
ブラザー工業株式会社
TAKERU事務局
☎052-824-2493

■機種 ……………………MSX2(VRAM128K)以降
■メディア ……………………3.5インチ2DD
■価格 ……………………2000円[税込]

直販を利用する場合

直販には3種類の方法があります。いずれの場合も送料はサービスで、価格については、プログラムサービスが2000円[税込]、ディスク通信が3000円[税込]となっております。

まず、郵便局にある〝郵便振替用払込通知票〟を利用する場合は、右の例のように必要事項を記入した上で、代金を郵便局へ振り込んでください。この場合、お申し込みから商品の到着まで2週間ほどかかります。

また、現金書留でアスキーまで直接申し込む場合や、郵便小為替を簡易書留などでアスキーに申し込む場合は、必ず下に掲載したようなメモを同封してください。なお、商品が到着するまでに、前者の場合は1週間から10日、後者の場合は2週間程度かかるものと思われます。

あて先はこちら

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
株式会社アスキー 直販部
Mマガプログラムサービス係
☎03-3486-7114

●郵便振替用払込通知票で申し込む場合の記入例

●現金書留と郵便小為替で申し込む場合のメモの例

MSXマガジンプログラムサービス
○年○月号を希望します。
数量は1個。2000円を同封しました。
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
青山太郎 電話 03-3796-1903

●住所はアパート名、号室名まで。会社あての場合は部署名まで書いてください。

売ります買います

●応募の際の注意

1. 応募の際は必ず指定の応募用紙(コピー可)を使用し、必要事項を決められた字数内でていねいに、はっきりと記入し、62円切手を貼った封書で応募してください。
2. ハード関係は、メーカー名、機種名を正確に記入してください。ソフトはROM版のみを受け付けます(ディスク版不可)。正式名称、対応機種を明記してください。
3. 価格などは、誤解のないよう、はっきりと記入してください。
4. 掲載は抽選とします。なおこのコーナーでは、MSX関係のハードとソフトのみを掲載します。それ以外は掲載できません。
5. 18歳未満の方は保護者の署名捺印が必要です。必ず保護者の方に記入してもらってください。

●連絡を取る際の注意

1. このコーナーを利用する際は、返信面に自分の住所、氏名を記入した往復はがきを使ってください。
2. リスト中の価格が〝……以下〞〝……くらい〞となっているものは、当事者間で価格を決めてください。
3. ソフトはとくに記載のない限り、MSX2対応のものです。

●その他の注意事項

1. 編集部では、掲載内容の取り消しや、内容の問い合わせには一切応じられません。交渉は直接当事者間で行なってください。
2. このコーナーを利用しての取引は、トラブルのないよう誠意をもって行なってください。万一、取引の不履行などのトラブルが生じた場合、編集部では一切の責任を負いません。
3. 取引を確実にし、トラブルを防ぐために、当事者間での金銭および物品の授受は〝手渡し〞もしくは郵便局の〝代金引換郵便〞、運送会社の〝代金集金サービス〞などをご利用することをお勧めします(詳細につきましては、郵便局、または、このサービスを行なっている運送会社にお問い合わせください)。

売ります買います応募用紙

*自分が応募するコーナーを選び、はっきりと○で囲んでください。 ①売ります ②買います ③交換します

●アスキー日本語ワープロ
MSX-Write(カートリッジ)を
10,000円で売ります。連絡は往
復はがきでお願いします。
〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
MSXマガジン編集部
青山太郎

見本

*18歳未満の方は保護者の署名捺印が必要です。 保護者氏名 捺印

あて先

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
売ります買いますコーナー係

売ります

●パナソニックMSX2+、FS-A1WSXを2万5000円で。箱、説明書、付属品付、完動品。多少傷あり。
〒047-02 北海道小樽市銭函2-45-4-203 織田和憲

●フリートコマンダーII 黄昏の海域を8000円で。箱、説明書付。
〒322 栃木県鹿沼市樅山町307-2 嶋田昌己

●提督の決断、信長の野望・全国版をまとめて1万1000円で。箱、説明書付。
〒168 東京都杉並区上高井戸2-11-42 中尾 昭

●アイワのデータレコーダーDR-20(箱、説明書付)、ケーブルをまとめて3000円くらいで。
〒791-11 愛媛県松山市津吉町1-123-4 森田重樹

●パナソニックMSX2+、FS-A1WX、ソニーのプリンターHBP-F1C、サンヨーのモニターCMT-145F、マウス、HALNOTEをまとめて8万円くらいで。
〒229 神奈川県相模原市渕野辺2-1-30-102 長友俊信

●FMPACを5000円以上、釣りキチ三平・ブルーマーリン編を1500円、激突ペナントレースを500円で。箱、説明書付。
〒945 新潟県柏崎市関町6-5 金子泰二

●サンヨーのモニターCMT-145Fを3万円くらいで。
〒601-11 京都府京都市左京区静市静原町732 西島大輔

●サンヨーMSX2+、WAVY70FD2を3万5000円で。箱、説明書付、新品同様。
〒904-22 沖縄県具志川市字具志川3512松原団地2-401 神田裕也

●R-TYPE(説明書なし)を2000円、アレスタ(箱、説明書付)、ファンタジーゾーンII(説明書なし)を各1500円で。
〒567 大阪府茨木市南安威2-9-24-502 田中俊二

●提督の決断を8000円、フリートコマンダーII 黄昏の海域を6000円、まとめてなら1万2000円で。すべて箱、説明書付。
〒891-01 鹿児島県鹿児島市谷山塩屋町702-28-628 濱田貴志

●パナソニックMSX2+、FS-A1WX、激突ペナントレース2、テトリスをまとめて4万円で。すべて箱、説明書付。手渡しできる方。
〒849 佐賀県佐賀市兵庫町大字若宮2436 傍示唯生

●ドラゴンクエストIIを2000円で。新品同様。
〒519-36 三重県尾鷲市大字南浦1472-13 吉田臣志

買います

●三國志を5000円、三國志IIを7000円、水滸伝・天命の誓いを5000円、ディスクドライブを1万円以下で。すべて箱、説明書付希望。
〒041-11 北海道亀田郡七飯町字大川77-30 小沢嘉人

●パナソニックMSX turbo R、FS-A1STを6万円以下で。箱、説明書、付属品付の完動品希望。
〒969-02 福島県西白河郡矢吹町新町137-2 富永佳広

●FMPACを1万円くらいで。箱、説明書付、完動品希望。
〒328 栃木県栃木市日ノ出町5-1 高島重樹

●テトリスを3000円以下、激突ペナントレース2を3000円以下で。
〒331 埼玉県大宮市飯田新田400RC4-302 小林秀治

●パナソニックMSX2+、FS-A1WSX、またはソニーMSX2+、HB-F1XVを2万5000円で。説明書、付属品付の完動品希望。
〒175 東京都板橋区高島平9-1-5-1425 福留和貴

●パナソニックのビデオテロッパーFS-UV1を2万円で。説明書付、完動品希望。
〒103 東京都中央区日本橋蛎殻町1-13-9大井ビル4F 三浦 順

●ソニーのモデムカートリッジHBI-1200か、パナソニックのFS-CM1を1万円くらいで。説明書付の完動品希望。多少の傷、汚れ可。
〒440 愛知県豊橋市瓜郷町前川12-6 伊藤 剛

●三國志Ⅱを6000円で。
〒534 大阪府大阪市都島区都島本通3-11-4-30 中山賢司

●ソニーのディスクドライブHBD-F1、HAL研究所のハンディスキャナーMSX、マウスをまとめて2万7000円で。箱、説明書付希望。
〒793 愛媛県西条市古川甲252-1-90 矢原正巳

●MSX2+を3万円以下で。メーカー不問、破損のない完動品希望。
〒597 大阪府貝塚市地蔵堂286貝塚市立南小学校内 積川敏文

●三國志Ⅱを5000円で。箱、説明書付希望、送料当方負担。
〒679-23 兵庫県神崎郡市川町美佐741-1 堀岡寿一

●三國志Ⅱを4000円で。箱、説明書付希望、送料当方負担。箱、説明書ない場合は3500円で。
〒501-25 岐阜県岐阜市太郎丸中島48-5 阿部託也

●ソニーのディスクドライブHBD-F1を1万5000円くらいで。箱、説明書付希望。
〒861-13 熊本県菊池郡七城町林原515 吉本修一

●パナソニックのプリンターFS-PK1を2万円で。付属品付に限る。
〒698 島根県益田市久城町521-21 野崎三雄

●ゴーファーの野望を2000円で。箱、説明書付希望。
〒759-45 山口県大津郡油谷町伊上浦 小嶋 敦

交換します

●私の信長の野望・戦国群雄伝、三國志を、あなたのランペルール、三國志Ⅱと。双方とも箱、説明書付で。単品の交換も可。
〒999-51 山形県新庄市大字泉田字佳還東180 柏倉英喜

●私の水滸伝・天命の誓い、ディーヴァ・アスラの血流を、あなたのウィザードリィ、ハイドライドⅡと。
〒188 東京都田無市谷戸町2-63-311 川船 功

●私の大航海時代を、あなたのパロディウス、R-TYPEと。双方とも箱、説明書付で。
〒236 神奈川県横浜市金沢区釜利谷町726 高橋朋之

●私のスペースマンボウを、あなたのスナッチャーか、ウィザードリィ(メタルフィギュア付)に3000円をつけたものと。双方とも箱、説明書付で。
〒348 埼玉県羽生市北3-3-20 馬場賢市

●私のパロディウス、シャロム、ジャガー5を、あなたのアレスタ、グラディウス2と。双方とも箱、説明書付で。
〒272 千葉県市川市国分6-8-9 岡本陽介

●私のパナソニックMSX2、FS-A1Fに5000円をつけたものを、あなたのMSX2+、FS-WSXと。説明書、付属品付希望。
〒789-05 高知県長岡郡大豊町北川763 大石哲雄

編集部からのお願い

144ページの注意事項にもありますが、掲載者に連絡を取る場合、必ず往復はがきを使用してください。これは最低限のマナーです。ぜひ守ってくださいね。

なお、今回の掲載は5月1日から31日にかけて編集部に届いたなかから抽選で選ばれた分です。抽選にもれた方、諦めずに応募してください。もちろん、注意事項はしっかり守るようにお願いします。

キリトリ線

売ります買います応募用紙

※自分が応募するコーナーを選び、はっきりと○で囲んでください。 ①売ります ②買います ③交換します

●

〒

※18歳未満の方は保護者の署名捺印が必要です。保護者氏名 捺印

EDITORIAL

8 1991

MSXとパソコン通信は、相性ピッタリのベストマッチング。パソコン通信の楽しさを知ったら、もうやめられない、とまらない。そんなわけで、次号は、ひさびさのパソコン通信ネットワーク特集だ！

STAFF

発行人――塚本慶一郎
編集人――小島 文隆
編集長――宮野 洋美
副編集長――金矢八十男
編集スタッフ――宮川 隆 本田 文貴 清水早百合 高橋 敦子 菅沢美佐子 山下 信行 福田知恵子 都竹 喜寛 林 英明 奥山 浩幸
制作スタッフ――荒井 清和 小山 俊介 浜崎千英子 井沢 利昭 佐々木幸子
校正――唐木 緑
フォトグラフ――水科 人士 八木澤芳彦 吉田 武 木村早知子 長瀬ゆかり
編集協力――森岡 憲一 小林 仁 吉田 孝広 吉田 哲馬 戸塚 義一 大庭 聖子 泉 和子 東谷 保幸 栗原 和子 三須 隆弘 鹿野 利智 遠藤 正志
制作協力――成谷実穂子 筒井 悦子 スタジオB4 CYGNUS 古川 誠之 高島 宏之 吉田 大介 深坂 憲一 辻 秀和 白川 千尋 小島 伸行 野島 弘司 小幡 久美 白畠かおり
広告営業――杉山 淳一 白戸 明
出版業務――別所 聖一 伊藤 恭子
アメリカ駐在――トム・ランドルフ
イラスト――桜 玉吉 岩村 実樹 なかのたかし 水口 幸広 及川 達郎 石井 裕子 新井 孝代 池上 明子 米田 裕 赤山 寿文 横山 宏 加藤 直之 林 幸蔵 三崎 昌子 みんだ☆なお 鳴海 優道 望月 明

情報電話のご案内

☎03-3796-1919

MSXマガジン編集部では、24時間、テープによるアフターケアなどの情報を流しております。また、本誌の内容についてのお問い合わせ、ご質問は、祝、祭日を除く、毎週火曜日から木曜日の午後2時から4時までにお願いいたします。

9月号は8月8日発売! 予価550円

●おたよりのあて先　〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル (株)アスキー MSXマガジン編集部「○○○」係

1059108

MSX magazine 8

平成3年8月1日発行 第9巻 第8号
昭和59年2月6日第三種郵便物認可

発行人 塚本慶一郎
編集人 小島 文隆
発行所 株式会社アスキー
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
☎03・3486・7111(大代表)
☎03・3796・1903(編集部)

特別定価550円(本体534円)

Printed in Japan 大日本印刷(株)

雑誌 12081-08